AD&Dベースの最新RPG「ICEWIND DALE」攻略　PlayStation2の7倍の性能を持つ"GeForce 2 GTS"が登場

2000年7月1日発行（毎月1回1日発行）　第3巻第7号通巻25号　1999年11月12日第三種郵便物認可

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

7
JULY 2000
No.025
月刊プレイオンライン



今明らかになる2大RPGの全容



DIABLO II
EVERQUEST
THE RUINS OF KUNARK

最速プレビュー

BLACK&WHITE／Motocross Madness 2



最低限必要なハードウェアはこれだ
今日からネットワークゲームを始めよう

付録CD-ROM

NEED FOR SPEED:PORSCHE UNLEASHED
SHADOW WATCH、Microsoft Links LS 2000、SUDDEN STRIKE
TACHYON:THE FRINGE、DEVIL INSIDEなど最新ゲームの体験版を多数収録



http://www.dreamnet.ne.jp/

入会金なし

料金もダンゼン安いのよ！

M5プラン	月額	480円（5時間）	超過料金7円／分
エンジョイ10	月額	980円（10時間）	超過料金6円／分
ナイス30	月額	1980円（30時間）	超過料金5円／分

iモードなら、キマリよ！

iモードへのEメール転送無料
iモードホームページ検索サービス
iモードホームページ作成ツールも充実

入会キャンペーン実施中よ！

今なら30日間接続料無料
もれなくドリームネットオリジナルモーニング娘。グッズプレゼント ※お一人様、一点とさせていただきます。

お申込みも、カンタン、スピーディ。 ❶ Windows98から ❷ MacOSから ❸ホームページから（http://www.dreamnet.ne.jp/） ❹ 加入申込書を郵送またはFAXで（加入申込書ご希望の方はインフォメーションセンターまで。）

● つながる安心が、ドリームネットよ。

いつでもつながる安心を支えるNTTデータの信頼性の高いネットワーク
親切対応のサポートセンターも年中無休（10:00～21:00）でオープン

● あなたの街にも、ドリームネットよ。

アクセスポイントも続々増加中。まもなく全国130都市に拡大
世界200ヵ国で利用できる海外ローミングも充実



その先は、未来のインターネット。

DreamNet

ドリームネットは、NTTデータとNTTドコモから
生まれたインターネット・プロバイダです。

お問い合わせは ドリームネット インフォメーションセンター 03-5297-7760 おかけ間違えのないよう、ご注意ください。

FAX.03-5297-7751 Eメール:request@mbn.or.jp
ホームページ:http://www.dreamnet.ne.jp/（従来のhttp://www.mbn.or.jp/もご利用いただけます。）

受付時間（土・日・祝日を除く）10:00～18:00

ドリームネット株式会社



大きな夢を、でっかいネットで

日本テレコムのインターネット「ODN」

完全定額制! どれだけ使っても安心な料金

ODN定額制プラン 入会金無料

朝から晩まで使い放題! ※22:00〜5:00は、0088の全国共通アクセスポイントでご利用できます。
バリュープラン:月額1,300円

24時間たっぷり使い放題!
ベーシックプラン:月額1,950円

接続料+通話料! すべてをパックしたお得な料金

新登場 ODNまるごとプラン 入会金無料

まるごと1	1時間まで	400円/月額
まるごと5	5時間まで	1,500円/月額
まるごと10	10時間まで	2,500円/月額

※上記時間を超過の場合、10円/分がかかります。

サポート充実 ODNに関するご質問やトラブルは、フリーコールのサポートセンターへご連絡下さい。親切、ていねいにお答えします。

安心・カンタン 日本テレコムだから、安心・速い大容量回線(東京〜大阪300Mb/s)。もちろん、入会は本誌付録のCD-ROMで簡単ラクラク。

楽しさいろいろ インターネットショッピングが楽しめる「TownLink」、「ランキングデータ」、「天気予報」、ゲームや占いなど、楽しいコンテンツがいっぱい。

お得なプラン ODNなら、ビギナーからベテランまで大好評の「ベーシックプラン」に加え、ニーズに合わせた3つのプランをご用意! もちろん入会金無料!

うれしい身近なアクセスポイント 全国主要175都市に設置完了。今後もさらに増強中。

◎モバイルプラン(月額980円:定額制・入会金無料)ケイタイからの接続専用。
※J-Phone、DoCoMoに限ります。詳しくはODNサポートセンターまで ＊専用の申込用紙でのお申込みとなります。

＊ODNサービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。＊0088市外電話サービスへの加入が必要です(加入料無料)。＊Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。＊MacintoshはApple Computer社の商標、または登録商標です。＊記載の価格は消費税別

ODN
Open Data Network

詳しくは、ODNホームページ(http://www.odn.ne.jp/)をご覧下さい。

●お問い合わせは:〒136-8765 東京都江東区新砂1-8-2東水エビル ODNサポートセンター フリーコール 0088-86(ODNサービス案内・無料) フリーコール 0088-85(ODN接続サポート・無料)
[受付時間] 9:00〜21:00(平日)9:00〜18:00(土・日・祝祭日) <FAX>0088-22-8850(24時間無料着信) <E-mail>odn-support@odn.ad.jp(ODNサービス案内)

おもしろさ120%! ODNには楽しいコンテンツがいっぱい!

みんなが楽しめるコンテンツがいっぱい。

今日の晩御飯のおかずは何にしようか悩んだときは、

「ODN お料理カレンダー」

毎日の晩御飯のおかずを考えるのはとても大変。そんなときは迷わず「ODN お料理カレンダー」をチェック。毎月、季節にあったメニューをカレンダーと完成写真で解説。「材料別」「調理方法別」「ジャンル別」でも調べられるから、とても助かります。




検索や最新ニュース、チャンネル、チャットなど盛り沢山

「ODNエキサイト」

ODNは、新しいインターネット情報提供サービス。検索サービスや最新ニュース、チャンネル、チャットなど豊富なサービスを用意。「マイODNエキサイト」に登録すると、トップページに表示する項目を指定できます。






12の質問の回答すべてが一致した男女をマッチング

「ODN 赤い糸をさがせ」

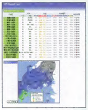
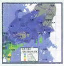
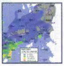
この世の中には自分と同じ趣味や嗜好を持った相手がきっといるはず。そんな赤い糸で結ばれたような二人を引き合わせてくれる新企画。使い方はとても簡単、12の質問に答えていくだけ。すべてにマッチした相手がいると、翌日にメールが届きます。



おでかけ前のお天気チェック!3時間後の降雨状況までわかる

「ODN Weather Radar」

ODN Weather Radarは、天気予報とはひと味違ったウェザーエンターテイメント。ODNトップページの都市をクリックすれば、各エリアの詳細な天気予報にくわえ、3時間分の降雨予測を地図表示。これがあれば、傘が必要かどうか、一目でわかります。

本誌CD-ROMに収録

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

「ODNスターターキット」利用法



スターターキットご使用の前に、パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにしておいて下さい。

＊本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。 ＊32Mb以上のメモリを推奨します。
※Windows 2000でご利用のお客様は、"administrator" 権限にてログインした環境で使用して下さい。

スタート

①パソコンにCO-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」*→「Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。ODNスターターキットが起動します。



＊ODN収録フォルダ名は雑誌によって異なります。収録フォルダ名は、CD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③スターターキットについての注意事項が表示されます。よくお読みの上、「同意する」をクリックして下さい。



④自動的にダイヤルアップを開始し、オンラインサインアップ専用サーバに接続します。



⑤サーバに接続するとInternet Explorerが自動的に起動します。



＊ここで接続がうまくいかない場合は、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、設定を確認して下さい。

サインアップ

①[STEP1 契約約款の確認]



接続に成功するとサインアップのTOP ページが表示されます。契約約款を確認し、「同意する」をクリック。

②[STEP2 サービスプランの選定]

ご利用されるサービスプランが決まっている場合は、「次に進む」をクリック。



③[STEP3 お支払い方法の選択]

お支払い方法を選択して下さい。お支払い方法は、「クレジットカード」または請求書による「口座振替・窓口払い」から選べます。※



④[STEP4 アクセスポイントの選択]



バリュープラン・ベーシックプランをご希望の場合は、ご利用になられるエリア、都道府県を地図上でクリックして下さい。

ODNまるごとプランをご希望の場合は上の画面の右下の説明部をクリックして下さい。サービス説明の画面が表示されます。内容をご確認の上、「次に進む」をクリックすると⑥の画面が表示されます。



⑤▼ボタンを押して、メニューを開き、お近くのアクセスポイントを選択します。選択したら、「次に進む」をクリック。



⑥[STEP5 必要事項の入力]

ご利用されるプランを選択後必要事項を入力し、アンケートにお答え下さい。入力が完了したら、「次に進む」をクリック。
＊お支払い方法によって入力画面は異なります。
＊お客さま番号は、日本テレコムの請求書などに記載されています。
＊ソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。



オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

⑦[STEP6 入力内容の確認]

入力情報をご確認の上、「契約する」をクリック。
＊複数回ボタンをクリックすると複数のIDが発行される場合がありますので、ご注意下さい。



⑧[Finish]

登録が終了すると「Finish」画面が表示されます。
＊この「Finish」画面の情報は、お客様がODN をご利用される際に必要となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。なお、お客様の接続情報について、サポートセンターでは一切照会できません。



メモを取り終えたら、「自動設定」をクリックして下さい。お客様情報をパソコンに設定します。この作業が終了すると自動的に接続を終了します。

接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。パスワードを入力し接続して下さい。
＊注意:パスワードは「Finish」画面に記載されています。



※請求書によるお支払いには、あらかじめ0088市外電話サービスへご加入いただくことが必要となります。その際、口座振替を希望される方は、別途手続きが必要となります。
＊ODNスターターキットのご利用によって直接または間接的損害が生じても、日本テレコムはいかなる責任を負わないものとし、一切の賠償などは行わないものとします。

＊Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。＊MacintoshはApple Computer社の商標、または登録商標です。

●ご不明な点は **ODNサポートセンター** フリーコール **0088-85** (ODN接続サポート・無料) フリーコール **0088-86** (ODNサービス案内・無料)

世界をつなぎ あなたにつなぐ 日本テレコム

Play Online

特集1

054 ニード・フォー・スピード PORSCHE UNLEASHED



進化を続けるニード・フォー・スピードシリーズの新作は、ポルシェという歴史的な名車にテーマを絞った、リアルなドライブシミュレーターだ。今回の特集では、このタイトルの特徴とも言える、ファクトリードライバーとエボリューションの二つのゲームモードについて解説する。どちらも、プレイヤーを飽きさせない奥の深い内容となっている。

058 ICEWIND DALE



「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」をベースにした重厚な本格派RPG「ICEWIND DALE」。「BALDUR'S GATE」からの改善点を検証しながら、本作の魅力を徹底解剖する。さらに、お勧めのキャラクター作成例紹介や、序盤クエストの攻略もいち早く掲載。RPGファン必見の内容だ。

064 MESSIAH

登場する敵キャラクターに憑依し、そのキャラクターの特性を生かしてステージをクリアしていくという3Dアクション。憑依するキャラクターによって開閉できるドアが違うなど、なぞ解きの要素も多く、難易度の高いゲームとなっている。このタイトルをスムーズに攻略できるように、注意すべきポイントをまとめて紹介する。



特別企画

Play Online Special Preview

Motocross Madness 2

050

究極のモトクロスゲームが帰ってきた。前作からさらなるパワーアップを遂げたこの新作では、最高にクールなアクションと、アグレッシブな熱い走りを体験することができる。この夏の発売に備え、最新の情報を先取りしてお伝えしよう



ワンランク上のパイロットを目指せ

Helicopter Sim Introduction

072

2000年6月号では、軍用ヘリコプターの歴史や操縦方法について解説し、ヘリコプターシムの魅力に迫った。2回目となる今回の特別企画では、計器の見方や実践的なテクニック、搭載された兵器を使いこなすための知識など、一歩進んだ飛行技術を身に付けるための解説をする。



2大RPG緊急特集

魅惑の新大陸へ

大自然の宝庫Kunark紀行

102 「EVERQUEST」の拡張パックが発売され、新たなる未開の地、Kunarkへの道がついに開かれた。新大陸へ向かうための基本的な知識と三つの町の周辺情報を合わせた、観光ガイドを掲載する。また、追加された新種族Iksarでキャラクターを作成する際の注意点をまとめたので、参考にしてほしい。

DIABLO II FIRST STRATEGY GUIDE

108

2000年夏に発売される話題作「DIABLO II」のベータテストがすでに開始されている。この特集では、各キャラクタークラスの特性など、ベータテストで得られた基本的な情報を紹介していく。製品版の発売と同時に、さらに高密度な情報をお届けするが、その前の予備知識として役立ててほしい。



7

July 2000

CONTENTS

⊘ アイコンがついているゲームはマルチプレイ対応タイトルです。



全知全能人間（ファーザー）

今世紀最後の聖戦が

科学と宗教が融合した世紀末世界。

欲望のままにうごめく人類は、ついには神をも凌駕せしめんと企む。
それに対し、神は一人の天使を人類に遣わす。その名を赤ちゃん天使「ボブ」
神の意志を授かったボブ(プレイヤー)は唯一にして最強の能力「憑依」を武器に
「人類世直計画」を成就しなければならない。
待ち受けるは、自らを「神」とあがめる全知全能にして地球実権者ファーザー。
今ここに、人類と神との存在をかけた聖戦が始まろうとしている。

MESSIAH

メサイア

3Dアクション新境地！ 3D ACTION Newly 炸裂！



VS 神（ボブ）
始まる。
2000年春発売
Windows95/98版
POWERED BY
MESSIAH ENGINE
新開発3D描画エンジン
「メサイヤエンジン」で
ご機嫌な3Dアクションを
思う存分楽しんでくれ！
© 2000 Interplay Entertainment Corp.
Messiah game and characters © 2000 Shiny Entertainment, Inc.
The Shiny logo is a trademark of Shiny Entertainment, Inc.
'Messiah', 'Interplay', the Interplay logo and
'By Gamers. For Gamers.' are trademarks of
Interplay Entertainment Corp. All rights reserved.
株式会社ズー 〒386-1211 長野県上田市上田リサーチパーク内
ユーザーサポート 0268(38)1561
M3 DIGITAL 販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.
Shiny ENTERTAINMENT


evolva
エボルバ・日本語版
遺伝子組み替え実験により
人類が作り出した
新たな生命体、
ジーノハンター
敵の遺伝子を吸収し
自らのDNAを操作し、
より戦闘的に
変身する彼らは
究極の最終生物兵器と言えよう。
アクション＆戦略級ゲームに新たなるミレニアム伝説登場！
ニュータイプで斬新なインターフェース：エボルバ・日本語版
まさしく21世紀のPCゲームのマイルストーンである！
P&A
www.panda.co.jp
発売元：（株）P&A
東京都立川市曙町2-10-1 ふどうやビル4F
TEL 042-525-9501 FAX 042-525-9502
◆発売予定日：5月19日
◆定価：¥8,800(税別)
Computer Artworks
Virgin INTERactive
Copyright. 2000. Computer Artworks Ltd and Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. Computer Artworks is a trademark of Computer Artworks Ltd. Evolva is a trademark of Virgin Interactive Entertainment (Europe)



攻撃ヘリ部隊に告ぐ。敵を殲滅せよ。
GUNSHIP!®
ガンシップ III
英語版
簡易マニュアル&クイックスタートガイド付
5.26. ON SALE
Windows®95/98 ￥7,800(税別)
パイロット用コクピットとコパイ／ガナー用コクピットのどちらでもプレイ可能。
シングルプレイの他、マルチプレイヤーによる対戦／協力プレイもサポート。
株式会社マイピック
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14
TEL 03-5805-3629
URL http://www.mediaquest.co.jp
販売元:ツクダシナジー株式会社
■Microsoft® Windows®、及びMicrosoft® Direct X™は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。■Pentiumは、米国Intel社の商標です。
MICROPROSE
BINK VIDEO
HASBRO Interactive

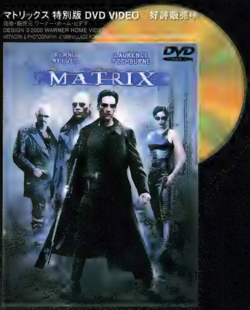

先生も、きっとご満足いただけるかと。
時や団体の壁を超え、
夢のカードが実現する！
COMING SOON
ALLSTAR
オールスター・プロレスリング
PRO-WRESTLING™
スーパーリアル・プロレスゲーム
標準価格6,800円(税別)
●登場レスラー：AKIRA　エル・サムライ　大谷晋二郎　金本浩二　グレート・ムタ　ケンドー・カシン　小島聡　佐々木健介　獣神サンダー・ライガー　高岩竜一　蝶野正洋　天山広吉　ドン・フライ　永田裕志　中西学　橋本真也　藤田和之　藤波辰爾　武藤敬司　安田忠夫　山崎一夫　長州力　マサ・サイトー　ジャンボ鶴田　アントニオ猪木　力道山 . . . and more
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。©スクウェア
ユーザーサポート PHONE 03-5496-7117（月～金 11:00～19.00 祝祭日は除く）
株式会社スクウェア　〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー　ホームページ http://www.square.co.jp/
SQUARESOFT
PlayStation 2


WARHAMMER 40,000
RITES OF WAR
~ウォーハンマー40,000シリーズ~
ライツ・オブ・ウォー
完全日本語版
6.23. On Sale
Windows 95/98 ¥8,800(税別)
初回限定特典
~ウォーハンマー40,000~ カオスゲート完全日本語版製品付
絶望が支配する銀河…。生き残るのは誰だ!
凶悪なマン帝国に支配された銀河を解放するために、勇者エルダーが立ち上がった。
世界中で大人気の「ウォーハンマー40,000」の深遠な世界観をPCゲーム上で
抜群の操作性でプレイヤーは緻密な戦略立案に集中できるように配慮。
70種以上の特徴あるユニットが完全3Dモデルで登場。
新システムGPSで最強軍団をカスタマイズすることが可能。
24種類のシナリオが君に挑戦する。マルチプレイに対応(最大4名)。
©1999 The Learning Company, Inc. and its subsidiaries. Artwork and imagery ©1999 Games Workshop Ltd. All rights reserved. The SSI logo and Panzer General are registered trademarks and Rites of War is a trademark of Learning Company Properties Inc. Warhammer, Games Workshop, Space Marines, Eldar and Tyranids are registered trademarks of Games Workshop Ltd. Uses Miles Sound System. ©1991-1999 by Rad Game Tools Inc. All other trademarks are the property of their respective holders. Developed by Dreamforge. Package Design: Louis Saekow Design, LLC. For Sale in Japan Only
株式会社マイピック
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル3F
TEL 03-5805-3629(ユーザーサポート:祝・祭日を除く月~金曜日 13:00~17:30)
URL http://www.mediaquest.co.jp
販売元:ツクダシナジー株式会社
BINK VIDEO

FIFAサッカー ワールドチャンピオンシップ
5月25日販売開始予定／6,800円 サッカー



マトリックス 特別版 DVD VIDEO 好評販売中
発売・販売元 ワーナー・ホーム・ビデオ
DESIGN ©2000 WARNER HOME VIDEO
ARTWORK & PHOTOGRAPHY ©1999 VILLAGE RO



最高のソフトは [7-ELEVEN] [FamilyMart] [K] [SUNKUS] で、手に入れる。

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。



FEVER2 SANKYO公式パチンコシミュレーション
好評販売中／3,800円 パチンコ



サクラ大戦
5月25日販売開始予定／4,800円 ドラマティックアドベンチャー

デジキューブ 最新ラインアップ



PlayStation2

DRIVING EMOTION TYPE-S
スポーツドライヴィング
好評販売中／6,800円

鉄拳タッグトーナメント
対戦格闘アクション
好評販売中／6,800円

DEAD OR ALIVE 2
対戦型格闘アクション
好評販売中／6,800円

エヴァーグレイス
リアルタイムアクションRPG
好評販売中／6,800円

PlayStation

モンスターファーム バトルカード
カードシミュレーション
好評販売中／5,800円

FIFA2000 ヨーロッパリーグ・サッカー
サッカー
好評販売中／4,800円

ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの
RPG
好評販売中／5,800円

スーパーロボット大戦α
シミュレーションRPG
5月25日販売開始予定／6,980円

Dreamcast

マーヴル VS. カプコン 2 ニューエイジ オブ ヒーローズ
好評販売中／5,800円

"PlayStation", "DUALSHOCK" and "PocketStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

※表示価格は税別となります。 ※商品の価格・仕様・発売日などはメーカーの都合により変更となることがございますのでご了承ください。 ※一部店舗におきましては取り扱っていない場合もございますのでご了承ください。

©2000 Electronic Arts. EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and／or other countries. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. Official FIFA Licensed Product. ©1977 FIFA™ MANUFACTURED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC ARTS ©2000 インターナショナルカードシステム／SANKYO ©SEGA ENTERPRISES,LTD ,1996,2000 ©RED ©2000 スクウェア／エスケープ All manufactures, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and／or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved ©1994 1995 1996 1999 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED ©TECMO, LTD. 1996, 1997, 1998, 1999, 2000 ©2000 From Software,Inc ©TECMO,LTD. 2000 ©2000 Electronic Arts. EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and／or other countries. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. Official FIFA Licensed Product. ©1977 FIFA™. MANUFACTURED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC ARTS Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories ©CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. ©鷹プロ ©1999 プロジェクトサイバスター・テレビ東京 ©1997 GAINAX／EVA製作委員会 ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©東北新社 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX ©光プロ／アミューズビデオ／PLEX／アトランティス ©ビッグウエスト ©BANPRESTO 1999 1996 MARVEL:TM&©2000 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED ©CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. STRIDER:©MOTO KIKAKU. ©CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. This video game has been produced under the license from Marvel Characters, inc.

DigiCube


AN OFFICIAL PRODUCT OF THE FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP
GRAND prix WORLD
君の指揮力は、チームをF1レーシング界の最高峰に導くことができるか！
シーズンを通してF1レーシングチームを運営。すべては君の手腕にかかっている！
F1レースの興奮と魅力を十分に満喫できるだけでなく、ドライバーとの交渉、チームの戦略、
レーシングカーの開発、巨大スポンサーとの取引、サービス精神、そして何より
レースが開催される週末の3日間を完璧にマネージメントする緊張感など、
F1チーム・マネージャーとしてのすべてを体験できる！
F1経営シミュレーションゲーム
グランプリワールド 英語版／完全日本語マニュアル付
NOW ON SALE !! Windows 95/98 ¥7,800
株式会社マイピック
〒112-0002
URL http://www.mediaquest.co.jp
MICROPROSE
HASBRO Interactive





ベイグラントストーリー
VAGRANT STORY ULTIMANIA®

©2000 スクウェア／キャラクターデザイン：吉田明彦

ベイグラントストーリー ULTIMANIA（アルティマニア）

好評発売中 本体価格／1,700円（税別）

攻めつくせ! 最終章までをパーフェクトに攻略。攻略ポイントを分かりやすく解説したティップス（コツ）で入門者も安心。
さらに、各章には内容とリンクしたオリジナルイメージ小説を掲載。
戦いつくせ! バトルシステム、モンスター完全ライブラリー、武器合成の仕組みやアイテムリストを掲載。完全マップもついて戦いに必要な情報全てを網羅。
遊びつくせ! 「パズルモードの極め方」「タイムアタックバトルの限界に挑戦」など、アルティマニア式遊び方を提案。
知りつくせ! 松野泰己の単独インタビューや、今明かされる制作スタッフのウラ話などディープな話題満載。

皆様のおかげ、アルティマニアシリーズ大好評発売中!



クロノ・クロス ULTIMANIA（アルティマニア）
スタジオベントスタッフ・著　デジキューブ・編
好評発売中 本体価格/1,500円（税別）
©1999 スクウェア　キャラクターデザイン：©1999 スクウェア／©1999 結城信輝



聖剣伝説 LEGEND OF MANA ULTIMANIA（アルティマニア）
スタジオベントスタッフ・著　デジキューブ・編
好評発売中 本体価格/1,700円（税別）
©1999 スクウェア



SaGa FRONTIER II ULTIMANIA（アルティマニア）
スタジオベントスタッフ・著　デジキューブ・編
好評発売中 本体価格/1,500円（税別）
©1999 スクウェア　イラストレーション／小林智美



FINAL FANTASY VIII ULTIMANIA（アルティマニア）
スタジオベントスタッフ・著　デジキューブ・編
好評発売中 本体価格/1,500円（税別）
©1999 スクウェア　イラストレーション／野村哲也

スクウェア&デジキューブの最強の本と音楽、続々登場。

◎書籍の問い合わせ先は、（株）デジキューブ ブックセンター 03-3444-5765　http://www.digicube.co.jp/
月〜金 10:00〜17:00 祝祭日はのぞく。ゲームの攻略についてのお問い合わせは、ご遠慮下さい。


DigiCube PC
おもしろやすいは、デジキューブPC。つかまって。
お家でもっとD.P.E、デジカメ画像でお手のもの。
かんたん!! きれい!!
デジカメde!!
同時プリント
2,980
すべての画像を一括自動修整!!
簡単!使える!プリントコース!!
AI soft
NEW!
デジカメユーティリティ
かんたん!きれい!デジカメde!! 同時プリント
Win98/95/NT4.0/2000版 好評発売中 2,980円
○デジカメユーティリティの決定版。○デジカメで撮った画像などをカラープリンターを使ってお家で超カンタン・超キレイにプリントできちゃう!○マウス操作だけの写真取り込みや大量のデジカメ写真もラクラク管理で、ホームD.P.Eを楽しんじゃえ!
キミの采配が、今年のペナントレースを変える!
プロ野球シミュレーション
DigiCube ダグアウトWIN
Win98/95版 好評発売中
コンビニ価格 4,800円
人の心を掴む力が試される「信長の野望」新章突入
歴史シミュレーション
信長の野望/覇王伝
Win98/95/NT4.0/2000版 好評発売中 2,980円
競馬予想ソフトの大本命 あなたの競馬が変わる!
競馬予想ソフト
ターフ アンド ダート
好評発売中 2,980円
新感覚!落ちてくる牌で役をそろえて、ああ爽快。
ギャンブル魂に火をつけろ!
新感覚マージャン落ちゲー
落雀
NEW!
パズルゲーム
落雀
Win 98/95版 好評発売中 2,980円
○マージャン牌を使った新感覚の落ちものパズルゲーム、登場!○落下してくるマージャン牌をうまくとらえて役をそろえる達成感がたまらない。○対戦モードや段位認定モードなど複数のプレイモードで自分の技を磨き上げる。○目まぐるしい発展を見せるリーチイベントの緊張感や、落ちゲー特有の牌を連続で消すときの爽快感。○落雀はコンビニだけで発売だ。
http://www.digicube.co.jp/
DigiCube
急げコンビニ! あのPCソフトが待っている。



SEGA PC
cryo INTERACTIVE
アトランティスII〈完全日本語版〉
Atlantis II
アイルランド～白馬は導く…
中国～謎を解く鍵は？
南米ユカタン～使者は何を告げるのか？
超スペクタクル映像で贈るシネマチックアドベンチャーの
世界を完全日本語化!!
簡単なマウスプレイによる濃厚な思考型ゲーム
総プレイ300時間にも及ぶ膨大なイベントシナリオ
独自の動画圧縮技術を駆使した高画質パノラマ映像
プレイヤーを圧倒する独創的かつ魅惑的な世界観
実写さながらの動作表情を持つ60名以上のキャラクターが登場
ゲーム中の字幕テキスト・マニュアルを完全日本語化
2000年6月2日発売予定!!
¥7,800（税別） CD4枚組
動作環境
Windows'95 or Windows'98
© 2000 Cryo Interactive Entertainment . Japanese Translation © SEGA ENTERPRISES, LTD., 2000
SEGA™
開発・発売／
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12
問い合わせ先／●セガ・PCユーザーサポートセンター…
Tel 047-380-6441
●商品に関するご質問・ご相談は「セガ PC」ユーザーサポートセンターへ、お電話にてお問い合わせください。TEL:047-380-6441 受付／月～金曜日:10時～17時（祝祭日除く）●Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。●Pentiumは米国Intel社の登録商標です。●ソフトの内容および発売日、価格等は、改善のためやむを得ず予告なしに変更する場合があります。●ソフトの動作環境については、必ず購入される商品のパッケージにてご確認ください。●表示価格は、消費税抜きの標準価格です。
発売と同時にゲームヒントを順次公開。
完全攻略を徹底サポート！（毎週金曜日にページ更新）
まずはアクセス
http://www.sega.co.jp/sega/pc/

CD-ROM PREVIEW

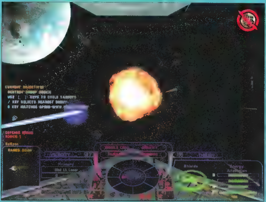
体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

国内外の最新パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とはいえ、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。


BEETLE BUGGIN'


NEED FOR SPEED : PORSCHE UNLEASHED


TACHYON : THE FRINGE

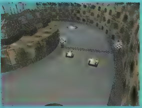


ディスクステーション Vol.27


TEST DRIVE LE MANS

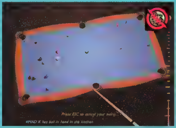

Microsoft Links LS 2000


DEVIL INSIDE

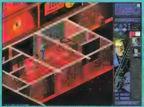

MINDROVER

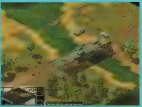
ただで遊べるネットワークゲーム

電話料金だけでプレイできるネットワークゲーム「3D ULTRA COOL POOL」を収録しました。手軽にビリヤードの“エイトボール”での対戦が楽しめるゲームです。詳しくはp.070、071の記事をご参照ください。


3D ULTRA COOL POOL

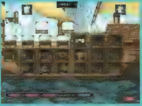

スーパーエアーコンバットⅢ


SHADOW WATCH


SUDDEN STRIKE


SUBMARINE TITANS


戦ってねっと


大航海時代Ⅳ パワーアップキット

マークはマルチプレイに対応していることを表します。

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲ ーマー必見のコンテンツ満載です。インストール方法や使い方については、p.136からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

海外ゲームの最新情報を

「大刀～DAIKATANA」「DEUS EX」といった話題作を、2000年の春から夏にかけてリリースするION Storm社が次に送り出すタイトルは、完全3DのRPG「ANACHRONOX」だ。今月は、この注目作品のほか、幻想的な世界観を持つアクションゲーム「GIANTS：CITIZEN KABUTO」など、計13本の最新パソコンゲーム情報をお届けする。

ANACHRONOX

ゲームデザインに凝ることで有名なTom Hall氏が制作する「ANACHRONOX」は、「クロノトリガー」(開発：スクウェア)などのコンソールゲームに多大な影響を受けた完全3DのRPGである。未来における広大な宇宙が舞台となり、12の惑星に総計170種類近くのロケーション(レベル)が存在するという壮大なスケールを有する作品だ。“センダー”(Sender)と名付けられたワープホールを大気圏外に持つAnachronox星は、暴力や伝染病に侵された廃退した場所と化している。この星の軌道に浮遊している宇宙ステーションを本拠としている貧乏探偵、シルベスター“スライ”ブーツは、ひょんなことから宇宙崩壊の事実を知る。そして、宇宙崩壊を食い止めるために失われた民族とミステック技術(その民族が開発した古代技術)を探し出そうとして、さまざまな場所を旅するというストーリーだ。

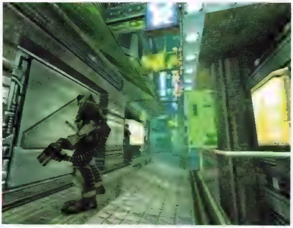
ANACHRONOXでは、最大3人までのパーティーを組むことができる。スライの別れた彼女であるスタイレット・エニウェイ、ミステック技術の知識があるグランポス・マタバストロス、酔っぱらいのパコ“エル・プニョ”エストレラ、スライの人工秘書であるファティマ・ドゥーハンたちが入れ替わって参加してくるという仕組みである。

使用されているグラフィックエンジンは、QUAKEⅡエンジンにかなり改良が加えられたものとなっている。開発チームは、この作品のために27種類ものサブプロジェクト(ツール)を制作し、さらにQUAKEⅡエンジンをDLL(Dynamic Link Library)形式のアーキテクチャーに変換した。このことによって、プログラミング経験を持つプレイヤーであれば、簡単にMODを制作してゲームに変更を加えることができる。また、このサブプロジェクトを利用すれば、ANACHRONOXとは別のオリジナルゲームを開発することもできるという。

この作品では、カメラの動きの素晴らしさも大きな特徴となっている。あらゆるNPCにどのアングルから話し掛けても、素早くカメラがクローズアップするという、映画的な演出を心掛けたシステムが用意されているのだ。

ゲーム中に登場するキャラクターは膨大な数に上り、449体のNPCと200種類近くのモンスターが存在するという。また、キャラクターの動きも凝っており、音声に合わせて唇が動くようになっている。これらの点からも、ANACHRONOXに対する開発陣の力の入れ具合が分かるだろう。キャラクターには、平均で約600ポリゴンが使用されているらしいが、特殊なレンダリング技術を用いることで、ワンシーンに相当な数のキャラクターを表示させることができるという。ユーモアに富んだギャグがお得意のTom Hall氏の作品なので、笑える場面や驚くような仕掛けも多いはずだ。





ゲーム中には、見慣れない文字が羅列した看板が登場する。これは、大学で言語学を専攻していたTom Hall氏自身が編み出した象形文字である。「首を左90°にかしげると、アルファベットが横に向いただけと分かるものもあるんだけどね」とは、同氏の弁

ANACHRONOX
ジャンル ：RPG
開発元 ：ION Storm社
アメリカ／ヨーロッパ
発売元 ：アイドス・インタラクティブ
発売時期：2000年7月
日本
発売元 ：アイドス・インタラクティブ
発売時期：未定
ネットワークサポート：あり

ここが注目ポイント

この作品のために開発されたサブプロジェクトの中で特筆すべきものは、映画顔負けのカメラシステムである。まるで宙を舞う鳥の視点で見ているかのように、レベル中を自由な角度からカメラで追うことができるのだ。このシステムは、ゲームの導入部分やイベント、“ファイナルファンタジーシリーズ”を彷彿させるバトルシステムなどで威力を発揮している。



ロケーションによっては風景がまったく異なり、地域ごとの文化の違いなども良く分かる



最速紹介!!

GIANTS:CITIZEN KABUTO



スマーティーは非暴力の思想を貫いているが、聖人というよりは、かなり人間的な一面を持っている。辛いことがあれば、酒で憂さ晴らしをしたくなるのだ(画面中央)

「GIANTS:CITIZEN KABUTO」(以下、GIANTS)は、宇宙に浮遊する仮想の島を舞台とし、巨大な守護神であるカブト(Kabuto)、宇宙戦士部隊のメッカリン(Meccaryn)、海の聖霊と称されるシーリーパー(Sea Reaper)の3勢力による抗争を題材にしたアクションゲームである。派手なアクション性と、資源管理といった戦略性が備わっており、それに加えてブラックユーモアも盛り込まれているため、かなり個性的な作品となっている。開発元は、Shiny Entertainment社時代に「MDK」の制作に携わった中核メンバーが設立したPlanet Moon Studios社である。MDKを知っている人であれば、このゲームの雰囲気が想像できるだろう。

GIANTSに登場する3勢力は、それぞれユニークな特徴がある。島が形成されたころから存在していたシーリーパーは、島の首領であるデルファイによって統率されており、魔法や弓攻撃を得意とする。体長が他のキャラクターの10倍はあるカブトは、シーリーパーが土から作成した島の守護神だが、たった1人で反乱を起こしている。そこに、他の惑星から侵入してきたメッカリンが加わり、三つどもえの戦いに発展するのだ。シングルプレイモードの場合、プレイヤーは島に漂着したメッカリンとしてゲームを始め、レベルごとに異なる勢力でプレイしていくことになる。

この作品では、各勢力の能力差がはっきりしている点が面白い。例えば、メッカリンの場合、体つきは小さいものの、最大5人のチームで戦うことができる。また、3勢力のそれぞれの領域が陸、海、空と分かれており、魔法、能力、兵器といった戦術的な要素においても大きな違いが見られるのだ。

GIANTSの舞台となる島には、3勢力のほかに、スマーティー(Smartie)と呼ばれる平和で温厚な知的種族が生息している。プレイヤーが彼らの望みをかなえ、その代わりに勤勉なスマーティーが武器や乗り物などを改良してくれるという形でゲームが進行していく。ただし、食料となる野生動物を狩ってスマーティーに分け与えなければ、彼らは仲間同士でけんかを始めたり、飲んだくれて仕事をさぼるようになるという。マルチプレイモードでは、スマーティーの取り合いになることが予想され、面白いゲームプレイも考案されることだろう。

GIANTS :CITIZEN KABUTO
ジャンル : アクション
開発元 : Planet Moon Studios社
アメリカ
発売元 : Interplay Productions社
発売時期: 2000年10月
日本
発売元 : イマジニア
発売時期: 2000年秋
ネットワークサポート: LAN、インターネット、モデム



科学技術を備えたメッカリンは、最大5人で戦うことができるが、プレイヤーがコントロールできるのは1人のキャプテンだけである。AIが作り込まれているため、味方は援護射撃をしてくれる

Kabuto



Meccaryn



Sea Reaper



Smartie





ここが注目ポイント!

攻撃によって地形を変化させることができるので、海を拠点とするシーリーパーなら、陸を切り開いて運河を造り、カブトの進行を妨げるといった戦術が可能になるという。ちなみに、GIANTSで使用される音楽は、日本でも人気を得たテレビドラマ『X-FILES』に楽曲を提供したMark Snow氏が手掛けている。

Japan Premiere

BLAIR WITCH：EPISODE 1

1999年に公開されて話題を呼んだ映画『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』の世界観に基づき、「ノクターン」のゲームエンジンとキャラクターを使用して制作中のライセンスゲームがまもなく登場する。子供を誘拐して殺りくしていたラスティン・パー（実在の人物）は、自分に殺害を指示した女幽霊の存在を法廷で証言したため、超自然現象捜査官“ストレンジャー”が真相の究明に乗り出すという設定である。



ノクターンでは、コートの揺れなどの細かい描写でプレイヤーを驚かせた。EPISODE 1では、さらにパワーアップしたゲームエンジンの実力が発揮されることを期待しよう

「BLAIR WITCH：EPISODE 1」（以下、EPISODE 1）は、2000年中に3部作として発売が予定されているシリーズの1作目である。8月に発売されるこのEPISODE 1では、1941年のバーキッツビルという村を舞台にして、ストーリーが進行していくという。村人から情報収集することで事件のなぞを探っていくというアドベンチャー志向のゲームで、アクションシーンやパズル的要素もある。また、影の見事な表現や多くの流血シーンはノクターンから受け継がれており、その時代に使用されていた武器や、スクープハウス（捜査本部の通称）独自の新兵器なども登場する。



ゲームエンジンにはかなり改良が加えられ、ノクターンにおける操作性の難点が大幅に改善されている。また、ハイスペックなマシンを要求することはノクターンと変わらないが、EPISODE 1ではフレームレートは多少向上する見込みだという。なお、アニメーションが豊富に用意されており、キャラクターはじっとしていてもまばたきをしたり、腕や首も細かく動くようになっている。ノクターンでの問題点が払拭されているだけに、ホラーゲームファンも納得できる仕上がりが期待できるだろう。

BLAIR WITCH：EPISODE 1

ジャンル	：アクションアドベンチャー
開発元	：Humanhead Studios社
アメリカ	
発売元	：Gathering of Developers社
発売時期	：2000年8月
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：シングルプレイのみ

ここが注目ポイント！

“ブレアの魔女”が本当に存在するのかどうかという点が、この作品のテーマとなっている。3部作では、同じ事件の延長線上でストーリーが展開し、同一人物が登場するなど、継続性が考慮されている。EPISODE 3では、時代がさかのぼり、18世紀後半の世界が舞台になるという。

STAR TREK VOYAGER：ELITE FORCE



仲間の兵士が物陰から応戦しているのが分かるだろう。NPCの思考ルーチンが良くできており、「RAINBOW SIX」などを代表とする特殊部隊シミュレーションのスター・トレック版といった印象を受ける



ここが注目ポイント！

人気の悪役、ボーグの能力を生かしたマルチプレイモードもある。“Assimilation Mode”と呼ばれるもので、敵チームのプレイヤーを寝返らせるというシステムだ。シングルプレイモードは、自分から攻撃を加えない限り、ボーグはプレイヤーを無視し続けるなど、設定に忠実に作られている。

STAR TREK VOYAGER：ELITE FORCE

ジャンル	：3Dシューティング
開発元	：Raven Software社
アメリカ	
発売元	：アクティビジョン
発売時期	：2000年6月
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：あり

「STAR TREK VOYAGER：ELITE FORCE」（以下、ELITE FORCE）の開発元であるRaven Software社は、「HEXEN」や「SOLDIER OF FORTUNE」など、id Software社のゲームエンジンを使用したソフト制作に定評がある。ELITE FORCEは、スター・トレックシリーズの世界観をQUAKEⅢエンジンで表現した3Dシューティングだ。

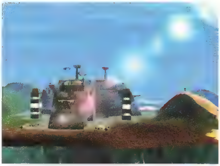
プレイヤーは、ヴォイジャー号に搭乗する精鋭部隊、ハザードチームの一員となり、“船の墓場”と呼ばれる区域で発生する怪奇現象を解明することが目的である。ゲーム中には、各キャラクターとコミュニケーションを取る機会が頻繁にあり、イベントも多く発生するので、「HALF-LIFE」のようなドラマチックな演出が見られるだろう。

この作品では、スター・トレックファンが満足できるようなさまざまな仕掛けが用意されている。中でも、ヴォイジャー号の艦内のレベルデザインが秀逸で、QUAKEⅢエンジンを使用したグラフィック効果も素晴らしい。また、サウンドエフェクトは、すべてスター・トレックシリーズで使用されている音を採用しているという。さらに、テレビシリーズに登場するクルーメンバーが声優として参加しており、キャラクターの動きも彼らの動作をキャプチャーして作成されたというほど、手が込んでいる。マルチプレイモードでは、デスマッチ、協力プレイ、チーム戦を楽しむことができ、シリーズの登場人物や、ボーグ、クリンゴンといったエイリアン種族でのプレイも可能である。

Japan Premiere
このアイコンは本誌が単独入手したニュースに付けています。

Japan Premiere

INCOMING FORCES



美しいグラフィックは本作品でも健在で、地形グラフィックのメッシュもさらに細かくなっているようだ。ゲーム中には、竜巻などの自然災害が起こるという

息をつく暇もないほどの激しいアクションと、3Dアクセラレーターをじゅうぶんに生かしたグラフィックが印象的だった「INCOMING」が、次世代エンジン"Bitter GenerationⅡ"を搭載して蘇る。この「INCOMING FORCES」は、前作のINCOMINGから20年後の宇宙を舞台とし、地球上の人類が、瞬時に宇宙空間を移動できる技術を発見したところから始まる。そして、この技術を利用して、長年にわたって地球を侵略してきた異星人たちの惑星に乗り込むという計画が浮上し、地球の平和と誇りをかけた戦いが開始されるのである。

INCOMING FORCESには、四つのキャンペーンが用意されている。プレイヤーは、偵察部隊の将校、特攻パイロット、歩兵、工作員という4種類のキャラクターの中から好みのタイプを選択する。戦地となるのは、環境が異なる四つの惑星だ。使用できるユニットは、戦闘機、戦艦、戦車、攻撃ロボット、脱出用ポッドなど、10種類以上となっており、その中にはエイリアンのユニットも含まれている。さらに、ゲーム中に新しいユニットや武器を研究／開発する仕組みになっていて、使い込むことでそれらの使用方法が習得できる。

前作以上にストーリーが重視されているため、用意された21種類のミッションでは、それぞれのキャラクター独自の展開が楽しめるという。また、前作からの変更点で特筆すべきものとして、ユニットや資源を管理する要素が大幅に加わったことが挙げられる。プレイヤーは、部隊のリーダーとして味方のユニットを統率しなければならないので、戦略性がかなり増しているのだ。なお、このキャンペーンモード以外にアーケードモードももちろん用意されている。

INCOMING FORCES	
ジャンル	アクション
開発元	Rage Software社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	Rage Software社
発売時期	2000年夏
日本	
発売元	イマジニア
発売時期	2000年夏
ネットワークサポート	あり



ここが注目ポイント!

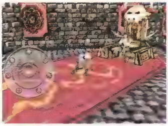
Bitter GenerationⅡエンジンは、物理的な再限度が優れているため、ユニットタイプの違いによって挙動や操作感が異なるという。Matrox Graphics社のEnvironment Mapped Bump Mapping技術や、S3社のテクスチャー圧縮技術への対応を表明しているのは、前作の人気を支える原因となった"幅広いプレイ環境をサポートする"という方針が継承されているためだと思われる。

Japan Premiere

SHADOWBANE



SHADOWBANE	
ジャンル	オンラインRPG
開発元	Wolfpack Studios社
アメリカ	
発売元	Gathering of Developers社
発売時期	2001年
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	オンライン専用



簡素に作られた半透明状の円を利用してメニューを呼び出す仕様になっている。"ARCANE 3D"と呼ばれるゲームエンジンが導入されており、その技術力の高さがうかがえる

ここが注目ポイント!

キャラクタークラスには、ヒューマン、エルフ、ドワーフなどのほかに、巨人族やミノタウロス(半獣人)なども加わる予定だ。生産系のスキルが一切ないというのも、戦闘重視のゲームプレイが起因となっているためであろう。なお、他社の協賛によって、アメリカ以外にシンガポールやオーストラリアにもサーバーを設置することが決定している。

「SHADOWBANE」は、数千人規模のプレイヤーが同一サーバーで対戦できる大型オンライン専用RPGである。開発元のWolfpack Studios社は、約1年前に設立されたばかりの新しいメーカーで、独自の経験と技術力を生かしてMUD(Multi User Dungeon：不特定多数のプレイヤーが同時に楽しめるスタイルのゲーム)の制作に取り組んでいる。ただし、「ULTIMA ONLINE」「EVERQUEST」といった既存のオンラインRPGとは趣を変え、PKを含めた自由度の高いゲーム環境をプレイヤーに提供して、"ダークファンタジーワールド"を作り上げようとしているのだ。

同社がプレス向けに発表した資料には、「SHADOWBANEは"力と選択"を提供する場である」と記されている。詳細は不明だが、ルーン文字が描かれた石を使用するユニークなキャラクター設定方法が用意されており、ゲームをプレイしていく中で、体力、マナ、俊敏性といったパラメータに差がつくようだ。ウォリアーを例に挙げると、おのを使いこなす能力を鍛えたり、体力が直ちに回復する能力を伸ばすといったように、プレイヤーが個性的なキャラクターを自由に育て上げることができるのだ。

SHADOWBANEでは、他のプレイヤーとのチャットに重点は置かれていない。チャットで話し込むより、アドベンチャーや戦闘をとにかく楽しんでもらおうという趣向なのだ。ただし、ギルドの存在は非常に重要で、"プレイヤーギルドを重視したテリトリーベースのゲームになる"という。このテリトリーベースという意味は未確認だが、自分のギルドのテリトリーでは、他のプレイヤーやNPCが自分を援護してくれるようなシステムが検討されているという見方ができるだろう。なお、キャラクターが強力になれば、複数のサーバーでプレイすることができるという。

Japan Premiere

ARCANUM:OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

RPGの世界観と言えば、中世ファンタジーや近未来の宇宙などを題材にしたものが定番である。しかし、「FALLOUT」を制作したTroika Games社の最新作「ARCANUM:OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA」(以下、ARCANUM)の世界観は、なんとイギリスの産業革命時代をベースにしている。剣や魔法に加えて、銃や小型の機械兵器、蒸気機関なども使用できるという一風変わった作品なのだ。ARCANUMの開発に当たっては、「もし、魔法技術の発達したファンタジー世界に、科学や技術の革命が訪れたとき、どのような状態になるのだろうか?」という考察から始められたという。

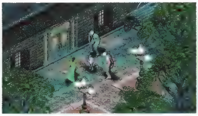
プレイヤーが選択できるのは、ヒューマン、エルフ、ドワーフ、ハーフオーガなど計8種類。キャラクター設定時には、そのキャラクターの半生記を簡単に作成できるようになっており、それによって成長の度合いやパーソナリティーにも変化が出てくるのだ。興味深いのは、体力、敏速性、知性、カリスマ性、意思力などを含んだ20種類の特性の中に、"美しさ"という項目があることだ。これは、NPCがプレイヤーキャラクターに初めて出会った時の反応に影響を及ぼすものらしい。残念ながらストーリーに関してはほとんど明らかにされていないものの、このようにして作成されたプレイヤーキャラクターは、その生い立ちに見合った反応がNPCから受けられるという。

スキルには、攻撃、社会性、盗賊、技術の4カテゴリーが存在しており、各カテゴリーに4種類のスキルが用意されている。レベルアップは、キャラクターが経験を積むことのほかに、都市に存在するエキスパートに教えを請うことでも可能。マルチプレイにも対応しており、4人程度の仲間と共に、ストーリーに沿って展開していくシングルプレイと同内容のシナリオをプレイすることもできる。

ARCANUM:OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

ジャンル:アクションRPG
開発元:Troika Games社
アメリカ
発売元:Sierra On-Line社
発売時期:2000年中
日本
発売元:未定
発売時期:未定
ネットワークサポート:あり





光源からの光が樹木や人間に当たり、微妙な影を石畳に投射している。街の雰囲気は、すすで汚れた産業革命期のロンドンを思わせる独特のものだ

ここが注目ポイント!

プレイヤーは、自分の作成したキャラクターに、魔術の道か技術の道のどちらかを進ませねばならない。魔術には、水精、土精、精神、自然など16種類の属性、技術には、化学、電工、機械、鉄工など8種類の属性がある。キャラクターの成長に合わせて得られるボーナスポイントを、これらの属性に振り分けることで、能力を進化させていくのだ。

MechCommander 2

15年以上の歴史を誇るボードゲーム「BattleTech」の世界観を用いたリアルタイム戦略シミュレーション「MechCommander 2」は、"Chaos March"と名付けられた宇宙空間が舞台となる。プレイヤーは1個師団の傭兵軍のリーダーとなって、ダヴィオン家、ステイナー家、リャオ家という三つの氏族間で繰り広げられる抗争に巻き込まれていく。

本作では、マッドキャットやレイヴェンといったおなじみのメックのほかに、新たにデザインされた15機のメックが追加される。クオータービューの視点による完全3Dのグラフィックへと変貌し、ラインオブサイト方式を採用することによって、オブジェクトの後方はプレイヤーから確認できなくなった。

戦略面ではより未来的な要素が加わり、偵察用の戦車を送り込んだり、探査機を打ち上げて相手陣営の様子を確認したりすることが可能になっている。また、木をなぎ倒したり、壁を爆破したり、ジェットパックを利用してがけから飛び降りたりといった、地形を利用した戦法が使えるようになったのも新しい特徴だ。

ゲームプレイ面での改善点も多い。MechCommanderシリーズには、ほとんどのリアルタイム戦略シミュレーションで見られる"資源採集"の過程が無いため、前作では修理車や廃棄物回収車などと共に行動しなければならなかった。しかし、本作では、これらのサポートチームは"召集"することで登場する。地雷設置機や爆撃機などと併せて、コマンド一つで呼び出せるようになったのだ。また、敵機を回収して研究すれば、それを自軍の技術として応用することも可能となった。なお、メックのパイロットたちが戦闘によって経験値を積んでいくという前作の方式は継承しているものの、本作ではレベルアップするごとに"長距離砲撃"や"対空攻撃"といったスキルも加わっていくようになっている。



海や池には深さがあり、ある程度の距離までなら実際にユニットを進行させることができる。敵陣では燃料タンクなどの建築物を破壊し、付近にいる敵ユニットを爆風で吹き飛ばすことも可能だ

MechCommander 2

ジャンル:リアルタイム戦略シミュレーション
開発元:FASA社
アメリカ/ヨーロッパ
発売元:マイクロソフト
発売時期:2001年第1四半期
日本
発売元:未定
発売時期:未定
ネットワークサポート:最大8人まで



ここが注目ポイント!

キャンペーンモードは、前作と同様にマルチ選択方式になっており、自分の好みに応じた部隊でプレイすることが可能。マルチプレイモードでは、LANやMSN Gaming Zoneで最大8人までの対戦や協力プレイが楽しめるように計画されている。なお、マルチプレイでも、いくつかのゲームモードが存在するようだ。

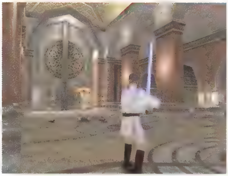
STAR WARS EPISODE Ⅰ:OBI-WAN

『スター・ウォーズ』ゲームシリーズの最新作となるのが「STAR WARS EPISODE Ⅰ:OBI-WAN」だ。ちょうど1年前に開発開始のニュースが発表されて以来、ほとんど情報公開されることのなかったこのゲームは、3人称視点のアクションゲームになる。ライトセーバーを駆使したアクションに、隠密行動やパズル的ななぞ解きの要素が付加されるようだ。

ストーリーは、まだほとんど公表されていない状態だが、映画『スター・ウォーズ エピソード1／ファントム・メナス』に登場したタトゥイーン、ナブー、コルサントなどの惑星が舞台になっている。プレイヤーが操作するのは、タイトルどおり若き日のオビ=ワン・ケノービで、ライトセーバーでの戦闘術をマスターし、真のジェダイ騎士となるべく冒険の旅へ出るという内容になる。映画のストーリーの範囲を超えて、予想もできないストーリーの展開もあるらしい。

1997年に発売された「JEDI KNIGHT:DARK FORCES Ⅱ」のようなゲームプレイを踏襲してはいるが、さらに本作では「THIEF:THE DARK PROJECT」のような"暗やみに潜み、足音を忍ばせながらの行動"も必要になってくるという。グラフィックエンジンは最新鋭のものを開発しており、非常に美しくスター・ウォーズの世界観を表現している。物理効果にも細心の注意が払われているようで、相当数のオブジェクトが、動かしたり、破壊可能となっている。しかも、攻撃した角度によってオブジェクトの壊れ方が異なるようだ。1人称視点でプレイするオプションもあり、3Dシューティングファンにとっても遊びごたえがある作品になるはずだ。





ライトセーバーの光がオビ=ワン・ケノービの体に映えるダイレクトライティング効果が美しい。画面写真から想像するに、昼夜や天候の変化もあるのだろう

STAR WARS EPISODE Ⅰ:OBI-WAN	
ジャンル	アクション
開発元	LucasArts Entertainment社
アメリカ	
発売元	LucasArts Entertainment社
発売時期	2000年第3四半期
日本	
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売時期	未定
ネットワークサポート	あり



マルチプレイモードも搭載されており、「TEAM FORTRESS」に似た、能力差を利用したチーム対戦が実現しそうだ。映画に登場した多くのキャラクターでプレイすることもでき、オビ=ワン・ケノービやクワイ=ガン・ジン、パナカ隊長からグンガン族まで操作できるという。

X-Boxにまつわる業界の動き最速情報

X-Boxに関連したサードパーティーの動き

X- Boxの発表に際して、欧米のゲームメーカー経営者はどのような動きを見せているのだろうか。ここでは、有力なゲーム情報を含めて各社の公式コメントを紹介する。

ハズブロ・インタラクティブ

X-Boxのリリース時には、移植とオリジナル作品を含めた6〜8程度のタイトルを一挙に発売する予定。

「家族の構成メンバー全員に向けたわれわれのアプローチは、インタラクティブなゲームの世界をさらに押し広げるのに重要な役割を担うでしょう」(Tom Dusenberry氏・同社最高責任者)

エレクトロニック・アーツ

スポーツジャンルに強いエレクトロニック・アーツの具体的な動きは未定。1年ごとのタイトル更新を廃止し、チームや選手の状況を日替わりでアップデートするという試みも検討されているようだ。

「マイクロソフトのコンソールビジネスへの参入は、この業界にとっても肯定的で頼もしい出来事だと言える」(Larry Probst氏・同社会長兼最高責任者)

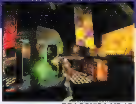
アクティビジョン

3Dシューティングなどの豊富なゲームタイトルを抱えるアクティビジョンだが、コンソールゲームに関しては移植タイトルが多く、決して波に乗れていない。X-Box用にスケートボードゲームを開発しているとうわさされている。

「X-Boxは、われわれが日ごろから親しんでいる開発ツールが使用できるため、消費者に最高のソフトをお届けする利点となる」(Metch Lasky氏・同社副社長)

X-Box正式タイトルいちばん乗り?
17年ぶりに復活した「DRAGON'S LAIR」

本誌1999年8月号でもお伝えしたとおり、「DRAGON'S LAIR」シリーズの最新作「DRAGON'S LAIR 3D」の開発が進行している。古いゲーマーならご記憶の方もいるだろうが、DRAGON'S LAIRは、アーケードゲームとして登場したアドベンチャーで、レーザーディスクを媒体にした豊富な2Dアニメーションが人気を集めた作品だ。DRAGON'S LAIR 3Dの世界は、タイトルどおり、完全3Dの美しいグラフィックで描かれる。



DRAGON'S LAIR 3D

このDRAGON'S LAIR 3Dが、すでに発表されていたパソコンやMac、PlayStation 2などのプラットフォームに加えて、X-Box用としても開発されていることが明らかになった。本誌が発売されるころには、E3(Electronic Entertainment Expo)でそのほかのX-Box用タイトルが公表されているかもしれないが、原稿執筆時点で公式に確認されている具体的なX-Box用タイトルとしては、この作品が初めてとなる。発売元はBlue Byte Software社で、オリジナル作品の制作メンバーで構成されたDragonstone Studios社が開発している。2001年前半にはパソコンゲームとして先行発売される予定なので、X-Box用ゲームの第1陣として、ハードと同時にリリースされる可能性もじゅうぶんあり得るだろう。

X-Boxに採用されたDLS-2とは

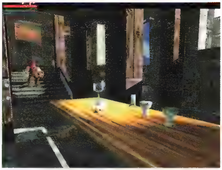
1998年に行われたMPEG会合にて取り決められた新しい規格で、MMA(MIDI Manufacturers Association)、クリエイティブテクノロジー、マイクロソフト、MITメディアラボ(マサチューセッツ工科大学Media Laboratory)の協力によって推進された。DLSとは、"DownLoadable Sounds"の略であり、音色データをサウンドカード上のメモリーやMIDI音源にダウンロードし、すべてのDLS対応機器でほぼ同じ演奏を再現することを目的に作成された。その第2弾となるのが、DLSレベル2(DLS-2)であり、DLS-1にクリエイティブテクノロジーのSoundFont 2.0を組み込んでいる。DSL-2は、MITメディアラボによって提供されたStructured AudioというMPEG 4のツールコンポーネントの一つとしてとらえられており、すでにDirectMusicでも採用されている技術である。つまり、クリエイティブテクノロジーのリバーブ技術が、DirectXに統合されているのだ。

MIDIをレンダリングするハードウェアの存在が、ゲームのサウンド効果を大幅に向上させることからも、「X-Boxはサウンド面でも強力」と言われている理由である。DirectX 8におけるDirectMusicは、WAVEファイルなどのデジタルオーディオトラックをMIDIとミックスしたりシンクロナイズさせたりすることも可能になるため、真に壮大な効果を生み出す潜在能力を持っているのである。

Japan Premiere

BLADE





グラフィックがとにかく美しく、高度なライティング効果(Volumetric Lighting)や、波のエフェクトに利用されるディストーション・テクスチャー(Distortion Texture)技術などが使用されている

「遠い昔、ある国に、非情ではあるが猛勇で知られている戦士たちがいた。そして、いつの間にか彼らは、自分たちが神であるという錯覚を起こすようになり、天界から見ていた神たちの逆鱗に触れてしまう。やがて、神が作り出したドラゴンの登場によって、地上世界の繁栄が終わり、人間たちは絶滅の危機へと向かうことになる。もっとも、すべての神がこの状態を黙認していたわけではない。地上の荒廃に見かねた慈悲の神であるアイハは、人間にある物を授けることで手を差し伸べようとした。それは、真の戦士だけが手にすることができるという、勇者の剣であった……」

「BLADE」は、プレイヤーを楽しませる重厚なストーリーが自慢のアドベンチャーである。上述した剣を手にした古代の戦士は、ドラゴンの征伐には成功したものの、その時に負った深手から倒れ、この剣と共に埋葬される。その後、ドラゴンを蘇生しようとする魔法使いの企てを防ぐため、主人公が立ち上がることになるのだ。

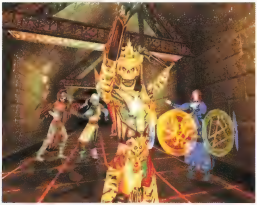
プレイヤーは、バーバリアン、ナイト、アマゾン、ドワーフの4種族からキャラクターを選択することができる。これらの種族は、特技や得意な武器といった特性をそれぞれ備えている。そして、登場する武器に隠れパラメータがあることが、BLADEの大きな特徴となっている。つまり、クエストで手に入れた武器は、実際に使用して初めてその耐性や強度などが分かる仕組みになっているのだ。敵として登場するモンスターなどのNPCは25種類に及び、個性的な行動パターンを持っている。モンスターのアニメーションも豊富で、死ぬ時のモーションだけでも8パターンが用意されているという。グラフィックは、16ビットのテクスチャーカラーをサポートしているに過ぎないが、1体1体のキャラクターは大きく表示され、平均で約2000ポリゴンが使用されている。

BLADE	
ジャンル	アドベンチャー
開発元	Rebel Act Studios社
アメリカ/ヨーロッパ	
発売元	Infogrames Entertainment社
発売時期	2000年6月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	あり

敵の思考ルーチンが作り込まれており、戦い方や凶暴性も変化するという。モンスターは、プレイヤーと戦っているときに仲間(同種族)の攻撃が当たると見境がつかなくなり、プレイヤーがほっておいても仲間同士でけんかを始めたりするのだ。

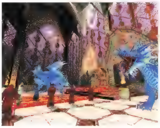
Japan Premiere

LEGENDS OF MIGHT&MAGIC



永遠の雑魚キャラクターとも言われるスケルトンだが、王冠をかぶるような上級クラスにもなると、ここまで見事に描画される。画面右のキャラクターは、回復系の魔法を詠唱しているのだろうか？

MIGHT&MAGICシリーズの最新作「LEGENDS OF MIGHT&MAGIC」(以下、LEGENDS)は、Monolith Productions社のLithTech 2.0エンジンを使用したタイトルで、今までのシリーズ作品に比べ、グラフィック面で大幅に向上している。このエンジンは、「BLOOD 2」などに搭載されたLithTechエンジンの後継版で、まったく新しい技術を導入して作り直されたものだ。さまざまなテクスチャーマッピング技術や、感情に合わせて表情が変化するアニメーションなど、現在最高峰のQUAKEⅢエンジンに負けないクオリティーを有しており、すでに数社がこのエンジンのライセンスを取得している。もっとも、LEGENDSにおいて、これらの技術がどの程度まで反映されているかは不明だが、潜在能力が高い作品だということは言えるだろう。



この作品の売りは、LithTech2.0エンジンによるグラフィックだけではない。同シリーズで初となるマルチプレイモードが用意されているのだ。ゲームモードは、6人でパーティーを組める協力プレイと、最大16人での対戦が可能なデスマッチの2種類がある。このゲームモードに合わせたマップやクエストもあるので、マルチプレイに本腰を入れた作品だということが理解できるだろう。また、GameSpyに対応しているため、対戦相手を見つけるのも容易になるはずだ。

LEGENDSのストーリーは、時空を超えた旅を可能にする"アンデュランの門"という秘宝を手に入れ、世界制覇をたくらむ狂人の野望を阻止するというものだ。6種族の中からキャラクターを選択でき、他のシリーズ作品と同様に、多くの魔法やアイテムも用意されている。モンスターは全部で50種類以上登場する予定である。

LEGENDS OF MIGHT&MAGIC	
ジャンル	RPG
開発元	New World Computing社
アメリカ/ヨーロッパ	
発売元	3DO社
発売時期	2000年秋
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	インターネット、LANで16人まで

シングルプレイでは、あらかじめ複数のキャンペーンが用意されるほか、ランダムにクエストが発生する"Adventure Generator"というモードもある。これは、プレイヤーキャラクターのレベルに合わせて自動的に難易度の異なるマップが作成されるというものだ。難易度が変わることで、プレイヤーは何度でもプレイしたくなるだろう。協力プレイで利用しても威力を発揮しそうである。

4 Japan Premiere ×4 EVOLUTION

「ノクターン」の開発元であるTerminal Reality社の最新作は、アーケードタイプのオフロードレーシングゲーム「4×4 EVOLUTION」だ。同社はマイクロソフトから発売された「モンスター トラック マッドネス」を開発したことでも知られており、レーシングゲームの制作にも定評がある。

この作品は、パソコン版、Mac版、Dreamcast版という三つのプラットホームに対応する形で制作が進められている。最大16人が参加できるインターネット対戦は、すべてのプラットホームにおいて互換性があるというのが大きな特徴だ。これは世界でも初めての試みで、ネットワークゲーム産業の成長の上でも、重要な作品になることは間違いないだろう。

車の挙動の再現度が秀逸で、サスペンションなどの動作もうまく表現されている。レースごとにパーツなども追加できるようだが、シミュレーターというよりも、アーケードゲームに近い仕上がりとなっている。



まき上がる砂ぼこりをうまく再現した、グラフィックエンジンの出来は素晴らしい

4×4 EVOLUTION

ジャンル：レーシング
開発元：Terminal Reality社

アメリカ／ヨーロッパ
発売元：Gathering of Developers社
発売時期：2000年夏

日本
発売元：P&A
発売時期：2000年夏

ネットワークサポート：インターネット、LANで最大16人まで

ここが注目ポイント!

コースは16種類程度になる見込みで、バハ・カリフォルニアの砂漠地帯、南極、シエラ山脈の岩場など、変化に富んでいる。コースは特に制限がなく、チェックポイントだけを通過していくシステムになるという。

5 Japan Premiere TUNT GP

「STUNT GP」は、ラジコンカーを使用してスタントを競うという、気軽に楽しめるアーケードタイプのレーシングアクションである。開発元のTeam17 Software社は、パソコン版と同時にDreamcast版の制作も進めているという。コースは24種類用意されており、ジャンプ台やループを使って華麗なスタント芸を成功させることによって、"飛行ポイント"（ボーナスポイント）が加算されていくというルールが採用されている。コークスクリュー状のコースで回転したり、電磁波が流れるトンネルの中でエネルギーを満たして高速で抜け出すなど、ラジコンカーならではのアイデアも盛り込まれている。

ゲームモードは、トーナメント、アーケード、クイックレース、フリースタイルなどが用意されており、中でもスタントチャレンジモードがユニークである。アリーナ状のコースの中で、思う存分スタントが楽しめるのだ。

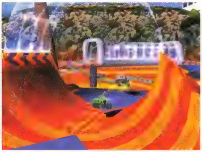
STUNT GP

ジャンル：レーシングアクション
開発元：Team17 Software社

アメリカ／ヨーロッパ
発売元：Infogrames Entertainment社
発売時期：2000年6月

日本
発売元：未定
発売時期：未定

ネットワークサポート：LANで6人まで



明るい色調のグラフィックが印象的である。ライバル車のAIや走法はそれぞれ異なるので、熱いレースが楽しめそうだ

ここが注目ポイント!

ギアやタイヤなど、9種類の部品が交換でき、ゲームに登場するカタログ誌からパーツを選択するようになっている。レースを終えるごとにプレイヤー独自の車に改良していけるのだ。

アメリカのゲーム業界で起こった気になるニュースを1ヵ月分まとめて紹介する 見逃せない出来事総チェック

4／6 ララ・クロフト役はアンジェリーナ・ジョリーに決定
長い間うわさになっていた「トゥームレイダー」シリーズの映画化が、ようやく始動したようだ。監督は『コン・エアー』などで知られるサイモン・ウエスト。ララ・クロフトとして主役を演じるのは、『17歳のカルテ』でウィノナ・ライダーと競演し、若手でありながら2000年のアカデミー賞の助演女優賞を見事に勝ち取ったアンジェリーナ・ジョリーに決定した。Paramount Pictures社の配給で、2000年夏からロンドンで撮影が開始される予定だ。

4／11 「StarLancer」の発表パーティー



製品発売に先駆ける形で、カリフォルニア州サンフランシスコにおいてマイクロソフト主催による「StarLancer」発表パーティーが開かれた。StarLancerは、「WING COMMANDER」シリーズでおなじみのChris Roberts氏の弟、Erin Roberts氏の作品である。Erin Roberts氏はイギリスを拠点とするWarthog社を率いてStarLancerの制作をリードしていた（Digital Anvil社との共同開発）。

プレス陣と談笑するStarLancerのプロデューサー、Erin Roberts氏。StarLancerは、日本での発売元が今のところ決定していないが、WING COMMANDERをほうふつさせる演出力が光る作品である

今回のパーティーでは、Gamestock 2000でも公開されていなかった約5分間に及ぶ「Freelancer」のムービー導入部分が披露され、StarLancerとFreelancerのストーリー上の接点をわずかながら知ることができた。

4／17 Blizzard Entertainment社からの脱出 パート2
「WARCRAFT Ⅲ」やbattle.netのプログラマーがBlizzard Entertainment社を辞めたというニュースを2000年6月号でお伝えしたが、同社で再び脱退者が出たようだ。今回、退社が明らかになったのは、「DIABLO Ⅱ」のデザイナーSteig Hedlund氏や、3Dモデル制作のBob Steele氏など数名。彼らはすでにFull-On Amusement社という会社を設立しており、そこにはセガ オブ アメリカやエレクトロニック・アーツからの人材が集まっている。今後は、Monolith Productions社のLithTech 2.0エンジンを使用したソフトを制作する予定だ。

4／20 ULTIMAチーム崩壊の危機
こちらも開発チーム再編のニュースである。ULTIMAシリーズを生んだRichard Garriott氏が辞職したばかりのOrigin Systems社で、「ULTIMA ONLINE」開発チームの中核メンバーだったRich Vogel氏（プロデューサー）とRapheal Koster氏（リードデザイナー）がそろって退職したのだ。彼らの行き先は、なんと「EVERQUEST」で名高いVerant Interactive社である。今後は、テキサス州オースティンに新設された同社の支部で活躍することになるという。

速報！ BLACK&WHITEの最新情報を公開

Black & White

1987年に発売された「ポピュラス」以来、ほぼすべての作品で“神によるコントロール”をモチーフにしたゲームを制作しているのが、Peter Molyneux氏である。彼がLionhead Studios社で制作中の「BLACK & WHITE」は、その中でも突出した独自性を備えたゲームである。

プレイヤーはソーサラーとなり村人を洗脳して支配する

インターフェースのないゲームシステム

「BLACK & WHITE」（以下、BW）は、プレイヤーが神と人間の間に立つソーサラーとなり、地上の世界を思うままに操っていくという内容のゲームである。プレイヤーに与えられた村には人々が溢れ、日常生活を営んでいる。これらの村人たちは、非常に素朴な原住民たちで、プレイヤーの行動によって善良や邪悪などの性格を身に付けていくのだ。

ゲーム起動時にまず驚かされるのが、BWのインターフェースである。メイン画面に“神の手”カーソルがあるだけで、人々やモンスターへの命令、オブジェクトの移動、魔法の使用まで、すべてこのカーソルのみで行う。この“神の手”は、「ダンジョンキーパー」のものと似ている。方向を示すときに人さし指を表示したり、物をつかむ時にオブジェクトを握るアニメーションをする。Peter Molyneux氏がBWで試みていることとは、ゲームの世界そのものをインターフェースにしているということなのである。

住民たちを洗脳し自分をあがめさせる

ゲームに登場する村人たちは、見ているだけで楽しい。アステカ、日本、チベット、アメリカ、ギリシャ、エジプト、ズールー、コサックなどの民族を模した人々が存在し、それぞれの生活様式はさほど変わらないものの、アートワークなどで変化が付けられている。この村人たちには生活パターンがあり、農作業をしたり、釣りをしたり、木を切ったり、物を売ったりしている。年齢や性格もさまざまで、輪になって遊んでいる子供たちから、恋をし結婚に至る若者たちまでいる。個々の住人はすべて独自



Peter Molyneux

イギリスの奇才と呼ばれ、彼の作品に影響を受けていないゲームはほとんどないといわれるほどの名ゲームデザイナー。1987年にBullfrog Productions社を創設。公式の処女作となった「ポピュラス」は400万本という大ヒットとなる。その後、「マジックカーペット」「シンジケート」「ダンジョンキーパー」「テーマパーク」などのヒット作を生み出す。1997年に独立し、Lionhead Studios社を設立した。

BLACK&WHITEのストーリー

不思議なことだが、Peter Molyneux氏の過去の作品（500レベルもあった「ポピュラス」や、英雄を撃退するダンジョンの管理人として楽しむ「ダンジョンキーパー」など）には、ストーリーがほとんどなかった。彼自身も、今までストーリーを作らなかったことに少々反省をしているようで、それが今回のBWに生かされている。

物語は、神の化身であるソーサラーが、素朴な原住民の生活する平和な世界“エデン”に降り立つところから始まる。アリの行列に出くわした子供のように、ソーサラーはその人々に興味を持ち、神の力を使って操るようになる。

しかし、この世界を掌握しようとするソーサラーは1人ではなかった。やがて、ソーサラーたちは、究極魔法で巨大生物“タイタン”を作り出すようになる。そして、エデンは戦場と化していくのだった。

BLACK&WHITE	
開発元	：Lionhead Studios社
発売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
価格	：未定
発売時期	：2000年第2四半期



カメのクリーチャーを守護神とする文明。カメの表情が温和なので、善良な文明と考えられる

のAIを持っているだけでなく、顔も特徴的な作りになっている。

BWにおけるプレイ目的の一つが、村人たちを信仰に導くことだ。もちろん、信仰の対象となるのはプレイヤー自身である。村人たちに慈悲や恐怖を使って信仰心を植え付け、神殿で祭りを開催させる。信者が多いほど、プレイヤーが魔法に必要なマナ量が増えていくのである。また、神殿で村人たちの踊る様子が派手になればなるほど、マナ量はさらに増えていく。選択する民族によって魔法が変わるのも特徴で、それぞれに豊富な魔法が用意されている。

"神の手"を利用したジェスチャーをコンピューターが認識する

BWで最もユニークな機能がマジックシステムである。魔法は、プレイヤーの使用頻度によって、環境や村人たちの信仰心に大きな影響を与える。例えば、破壊系の魔法を多用すると神殿や森の風景がどす黒く変化し、村人たちは恐怖によってプレイヤーをあがめることになる。その反対に、守護やヒール系の魔法を使うことで、村人たちは愛を持ってプレイヤーを信仰し、周囲の建物も明るくまばゆいものになっていく。

プレイヤーが魔法を使う場合、"神の手"カーソルを使って画面上に模様を描き発動させる。Lionhead Studios社が"ジェスチャー認識技術"と呼んでいるもので、魔法を使うには、ジェスチャーの練習を重ね、コンピューターに認識させておくことが必要だ。

例えば、ファイアーウォールを使用するには、マウスを使って輪を描かなければならない。ファイアーボールを使う場合は、星のマークを描く。プレイヤーは、これらのマウスの動かし方をゲームの進行に合わせて練習する必要がある。

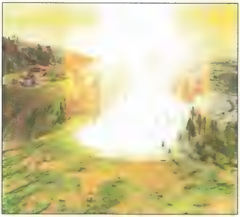
自分の手足として動かす守護神を作り出す

BWに登場するのは、人間ばかりではない。ゲーム上の大地には、トラ、ライオン、ウシ、サルなど多くの生物が生息している。これらの動物の中から一匹を選び出し、自分の国の守護神として育成していくことが可能になっている。この動物たちは、時間が経過していくにつれ巨大化し、プレイヤーの化身ともいうべき巨大生物（クリーチャー）へと成長していく。20種類近くの動物が登場する予定で、捕獲の難しいものもいるそうだ。

クリーチャーがプレイヤーの意にそぐわない行動を取れば、お仕置きとして、"神の手"カーソルでたたいて戒めることができる。反対に、良い行動の後に体をくすぐってあげると、何をすれば良いかを学習していく。例えば、人間の家畜を食べたことに対して体罰を行うと、クリーチャーは家畜には手を出さなくなる。しかし、体をくすぐってクリーチャーの行動を認めると、次回から家畜や村の住人を襲ったりするのだ。



村人たちは、勝手に生活している。この村人たちの目の前に木を引っこ抜いて置いてやると、切って薪にしてしまう



これは村を飲み込むかなり強力な魔法のようだ。破壊系の魔法を使うと、村人に恐怖心を植え付け服従させることができる



人間型の美しいクリーチャー。BWは派手な魔法も特徴的だ



マウスを使って"神の手"カーソルで画面上に形を描くと、魔法発動の命令として認識する。魔法の種類は文明によって異なり、100種類以上が用意されている

プレイヤーの行動がクリーチャーの容姿や態度に反映される

クリーチャーは、プレイヤーの行動パターンによって様相を変化させていく。村人たちに親しまれる善良なクリーチャーは白く輝き、村人たちから恐れられるクリーチャーは、赤黒く背の曲がった姿になる。そのほか、食事の頻度によってやせたり、太ったりするため、育てたプレイヤーによってずいぶんと異なるものとなる。

クリーチャーは、ゲームの範囲を超えた学習も可能だ。例えば、プレイヤーが邪悪なプレイをするときに『13日の金曜日』シリーズのサントラCDをCD-ROMドライブに挿入し再生する。これを繰り返すことで、クリーチャーはこの音楽を聞くたびに残虐な行動を取るようになる。逆に、プレイヤーが機嫌の良い時にダンスミュージックを流してやると、ブレイクダンスを踊り出したりするのだ。音楽の聴き分けは、音楽CDのIDナンバーを記憶し、判別するシステムを搭載することによって実現している。

戦闘シーンにも遊び心満載

BWは、戦闘場面も凝った作りとなっている。広大な大地にはさまざまな民族が生活しており、すべてが別のソーサラーによって保護されている。ソーサラーたちは、クリーチャーや民族を利用した戦いを繰り広げていくのである。

魔法を使った戦闘は実に派手だ。嵐や地震の魔法によって大地はゆがみ、火炎によって森は焼き尽くされる。民族を選択することで使用できる魔法が異なる点もポイントで、例えばアステカ民族なら攻撃的な魔法、エジプト民族なら防御的な魔法という具合である。魔法の種類は、合計で100種類以上にも及ぶそうだ。

一方、クリーチャー同士の戦闘は見ているだけで楽しい。それぞれのタイプによって戦い方は異なるものの、猛獣型のクリーチャーが必ずしも有利ということはない。サル系は飛びげりや回転パンチで攻撃したり、ウシ系はキックボクシング風に攻撃したりと、コミカルで実に面白い。プレイヤーのマナが民衆の崇



クリーチャーたちの決闘シーンは、アニメーションだけでなく、効果音もコミカルに仕上げられている。また、けられた場所に青アザができるなど、細かい点にも気を使っている



時間の概念も存在する。ダイレクトライティング効果で月の光がうまく表現されている。時間がたつにつれて木の影が伸びていくのだ



イベントは、「この家の住人が願いごとをしています」というようなメッセージによって知ることができる。興味があれば、家をクリックすることで、画面のように村人が登場し、願いごとを話してくれる



クリーチャーたちは、物を食べたり、人の家の前で昼寝をしたりと、プレイヤーの直接的な指示がなくても勝手に生活する

拝に左右されるのに比べ、クリーチャーは自分の成長に合わせて確実にマナ量を増やしていくため戦闘で頼りになる存在となる。

プレイヤーの行動次第で物語が作り出されていく

BWに登場する原住民たちは、クリーチャーたちと同じく、非常に楽しい生き物だ。例えば、サッカーボールを与えてやれば、近くに寄ってきて手に取り、しばらくそれが何なのかを考えるそぶりを見せる。そのうち、投げたり、けったりするのが楽しいということを発見し、やがてチームでサッカーをするようになるのだ。

ゲーム中にランダムでイベントが発生することがある。これは、プレイヤーの行動の自由度が高い分、何をやっていいか分からないという迷いを解消する有効な手段であるといえる。

イベントが発生する場所には、「この家にはあなたにお祈りをしている女性がいます」というようなメッセージが画面下に表示される。その建物をクリックすると、プレイヤーを神とあがめる村人がイベント発生音楽に合わせて出てきて、「森で行き倒れになっている弟を助けてください」と懇願するのだ。これにどうこたえるかはプレイヤーの自由だ。クリーチャーを使って弟を村に連れて帰ってきてもいいし、死にかけている弟の前で、姉を殺害するというような非道も行えるようになっている。そういう個々の物語が積み重なり、村人の思考に影響を与えていくというわけだ。どの行動を取るべきかはプレイヤー次第だが、判断するたびに天使と悪魔が登場し、その行動によって村人や環境がどのようなリアクションを起こすかを教えてくれるようになっている。

二つのマルチプレイモードで独自性を強調

BWには、二つのマルチプレイモードが存在する(発売時期、リリース方法は未定)。一つは、「BLACK & WHITE GATHERING」と呼ばれるオンラインコミュニケーションを重視したものだ。プレイヤーは、自分の作り上げたクリーチャーとなってゲーム世界の中に入り、そこに集うプレイヤーたちとチャットを楽しめる。Peter Molyneux氏は、「オンラインで他人のクリーチャーたちと出会って初めて、自分のクリーチャーの性格を認識できるでしょう」と語る。つまり、自分のクリーチャーを他人のものと比べることで、自分の育ててきたものが“太っている”や“非常に醜く育っている”など、判断できるようになるという。クリーチャー同士を戦わせることも可能で、「ポケモン」のようなゲームシステムも用意されている。

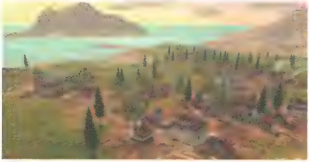
もう一つのマルチプレイモードは、「BLACK&WHITE UNIVERSE」と名付けれられている。これは、200人程度のプレイヤーが自分の作り上げた世界のデータをつなぎ合わせ、さらに大きなゲーム世界を築き上げるという内容になる。他人の土地を侵略できる予定で、大型のリアルタイム戦略シミュレーションに近いゲームプレイが楽しめる。興味深いのが、シングルプレイモードとマルチプレイモードに互換性を持たせた点だ。シングルプレイで遊んだ文明のデータを、そのままマルチプレイモードに利用できるというのは、チートなどの不正行為が心配されるが、非常にユニークな試みである。



これが、BLACK & WHITE GATHERINGのチャットシーン。情報交換から無駄話、格闘技大会まで行えるようになっている



チャットは吹き出しで表現されるのだが、現在のバージョンは文字が重なり合うため読みづらい。このあたりの調整は今後の課題だろう



BWのメイン画面。大陸を雲の上から見ているような位置から、村人の近くまで自由にズームできる



BWの発想は、『THE OUTER LIMITS』という映画の1場面に登場する、人間のジェスチャーを認識して行動する昆虫生物からヒントを得たという。「自分の思いのままに世界を操ることで快感を得るはずだ」とPeter Molyneux氏は語る

国内発ゲームニュース

コーエーが制作発表した オリエンタルな雰囲気のオンラインRPG「アプサラス」



去る2000年4月27日、横浜市にあるコーエー本社にて、新作オンラインRPG「アプサラス」の発表会が開催された。日本国内では10万本、海外では20万本の販売本数を目標にしているこの大作アクションRPGは、海外の作品にはない、独自の面白さを追求しているようだ。その特徴を以下に紹介しよう。

特徴① オリエンタルな世界観を採用

アプサラスは、西洋的なファンタジー世界観ではなく、アジア独自のオリエンタルな雰囲気を前面に押し出した作品である。ゲームの舞台となるのは、"龍術"という魔法文明を持った異世界"セレスティア"。森、砂漠、沼地、火山、神殿など多様な地形が用意されており、アルファブレンディング（半透明合成）効果を駆使して、豊かな自然の景色が丁寧に描かれている。BGMも、シタールやドラなどアジアの楽器を使用した東洋風の音楽になる。



霧のかすんだ感じや、魔法の効果などが非常に美しく描かれている。キャラクターデザインは、ファンタジーイラストレーターの第1人者である末弥 純氏が担当している

特徴② 協力プレイを重視



各クラスには、それぞれの属性があり、使用する魔法や攻撃に特徴があるようだ。攻撃では剣や弓の使用が可能で、武器の切り替えは戦闘中でも簡単に行うことができる

本作では、仲間たちとの協力プレイが重視されている。プレイヤーは、最大8人までのパーティーを組んで、ダンジョンを攻略していかなければならない。プレイヤーキャラクター（以下、PC）のクラスは、剣士、盗賊、龍術士、龍神官の4種類。これらのクラスには、地、火、水、風、空の属性があり、各クラスの攻撃や魔法は、モンスターの属性に応じて有効／無効になる。そのため、多様な属性をそろえたパーティーで冒険を進める必要があるのだ。なお、仲間が死んだ場合はパーティーライフ（以下、PL）を使用すれば、その仲間をよみがえらせることが可能だ。しかし、PLは数が限られているため、仲間と協力し、助け合いながら戦闘しなければならない。ちなみに、ダンジョン攻略を達成した時に、このPLが多く残っていれば、より多くの報酬がもらえるようになっている。

特徴③ スリリングなダンジョン探索

攻略するダンジョンは、5～8ステージで構成されており、一つのステージは5～7分で攻略できるという。しかし、ダンジョン内でのセーブは不可能であり、制限時間が設けられているので、スリリングな冒険が楽しめそうだ。また、ダンジョンは自動生成システムになっているため、訪れるたびに異なるマップになる。

特徴④ ユニークなコミュニケーション機能

アプサラスは、シングルプレイ、LANでのマルチプレイ、専用ロビーサーバーでのマルチプレイが可能だ。マルチプレイモードには、ユニークなコミュニケーション機能が盛り込まれている。通常のチャットメッセージは、PCの頭上に表示されるので、近くにいるPC同士でしか意思の疎通は図れない。しかし、メッセージをマップ上の任意の位置に置くことができる"置き手紙"という機能が用意されているのだ。また、"遠話術"の極意書を入手すれば、全プレイヤーにメッセージを送信することが可能になる。ロビーサーバーでは、チャットだけでなく、プレイヤー同士で獲得したアイテムを交換することもできる。

アプサラスは、2000年秋に8,800円で発売が予定されている。発売までに、ベータテスターの募集を行い、幅広くユーザーの意見を取り入れていくという。

なお、今後コーエーから発売されるゲームは、パソコン用タイトルだけでなく、コンソールゲームもネットワーク対応（マルチプレイ以外の、追加シナリオのダウンロードサービスなども含む）のものが中心になっていくようだ。コーエーの今後の動向をチェックしておこう。

「アウトラン」「スター・フォース」など名作レトロゲームが続々と登場

過去にコンソール機やアーケード向けにリリースされた"レトロゲーム"の人気が高まりつつある昨今、そのブームはパソコンゲームにも波及しているようだ。

セガ・エンタープライゼスは、1988年に発売した16ビットのコンソール機"メガドライブ"の名作タイトルを、パソコンでリリースする。メガドライブは、アメリカでも"Genesis"の名前で1989年に販売され、累計2,000万台以上の大ヒット商品となった。今回の移植は、Genesis版の作品に基づいたものだ。このシリーズは「SEGA GENESIS PACK」と名付けられ、2ヵ月に1本ずつ新作がリリースされる予定である。2000年6月23日に3,300円で発売予定のVol.1では、「ALTERED BEAST」（日本版タイトル：獣王記）、「THE SUPER SHINOBI」「OUT RUN」「GOLDEN AXE」「COLUMNS」「VECTORMAN」「SONIC SPINBALL」「PHANTASY STAR 2」の8本を収録。名作のアメリカバージョンが楽しめる、めったにないこの機会を逃す手はない。

一方、メディアカイトは、"SUPER1500"シリーズとして「スター・フォース」をリリースする。テクモから1984年にアーケードゲームとして発表され、後にファミリーコンピューターにも移植されたシューティングゲームの金字塔的作品だ。本作は、アーケード版の移植であり、2000年5月26日に1,500円で発売される。メディアカイトは、これまでにもタイトーの「奇々怪界」や「エレベーター・アクション」、ナムコの「妖怪道中記」や「ドラゴンバスター」などを移植しており、今後のラインアップにも期待が持てそうだ。

アンバランスからは、「倉庫番 難問指南」が2000年6月2日に3,480円で発売される。数々のコンソール機で発売されてきたパズルゲームの名作が、厳選された難問100ステージをそろえてパソコン版として復活するのだ。本作には、"倉庫番講座"という解説モードも付いており、リプレイデータとコメントで攻略手順をマスターできる。

単純明快な面白さがあるレトロゲームの名作をプレイしてみれば、当時は気付かなかった、新しい魅力が発見できるかもしれない。

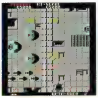
ALTERED BEAST



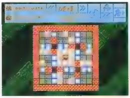
OUT RUN



SUPPER1500シリーズ スター・フォース



倉庫番 難問指南



NEWS Summary

光ファイバー回線の実験など、セガがネットワークゲームの環境を整備

本格的なネットワークゲーム時代の到来をにらみ、セガ・エンタープライゼス（以下、セガ）が、ネットワーク事業に関連する環境の整備を急ピッチで進めている。

2000年7月より、セガが運営する東京都内四ヵ所のアミューズメント施設を光ファイバー回線で接続し、高速なネットワーク環境を構築する実験を開始する。

光ファイバー回線は、ISDN回線の約8,000倍という1Gbpsのデータ転送速度を有し、膨大なデータ量を扱うコンテンツをリアルタイムで送受信できるという。

同実験に併せて、同社の持つすべてのデジタルコンテンツを光ファイバー回線に対応させる「エンターテイメント・サイバースペース構想（仮）」を推進していく。実験がうまくいけば、同社のマルチプレイ対応ゲーム「アウトトリガー」などが遠隔地のユーザーとプレイできるというわけだ。

一方、Dreamcast（以下、DC）関連のサポートも強化されている。4月29日に、DCのネットワークサービス専門のユーザーサポートセンター「ネットワークサポートセンター」が開設し、年中無休の運営が始まっている。7月からは、24時間体制で問い合わせを受け付ける予定だ。

セガの担当者によると、「現在、DC関連の問い合わせ内容の半数以上が、ネットワークに絡むもの」とのこと。大ヒットが予想されるネットワーク対応RPG「PHANTASY STAR ONLINE」の発売も控えており、今後さらにDCのネットワーク利用者が増えることは間違いない。サポート体制の強化は当然といえるだろう。



セガの運営するアミューズメント施設には、対戦格闘ゲームなど、ネットワークを利用することでさらに楽しみが増すゲームが多い。高速な光ファイバー回線を利用すれば、ラグなどをまったく気にすることなく快適にプレイできるだろう



DCは、現在発売されているコンソール機の中で唯一通信機能を搭載している。ネットワークゲーム初心者が多いため、ネットワークサポートセンターへの問い合わせが多いという

ネットワークサポートセンター
問い合わせ先
0570-057-100
（受付時間10:00～18:00）
※7月より24時間の運営開始を予定

Java搭載iモードに対応予定の「鬼太郎まにあ」のサービスが開始

iモード専用ゲームの中で評価の高い「さくま式スゴロク」などを開発しているインデックス。同社が『ゲゲゲの鬼太郎』を題材にしたiモード専用のカード収集ゲーム「鬼太郎まにあ」のサービスを開始した。

鬼太郎まにあは、iモード上でカード対戦を行い、勝利することで妖怪カードが入手できるという内容。最初は、鬼太郎カードを1枚持っており、このカードで妖怪を倒して、妖怪カードを集めていく。入手した妖怪カードを使って対戦することもできる。妖怪カードは妖怪図鑑に登録可能で、最終的に妖怪図鑑を完成させることで、エンディングを迎える。

今後、鬼太郎まにあをバージョンアップしていき、2000年末に登場予定のJava搭載iモードにも対応させるという。同社によると、Java搭載iモードが発売されれば、今まで文字や静止画がメインだったiモード専用のゲームが、よりグラフィカルになり、サウンドも強化されるという。

インデックスは、Java専用ゲームの大幅な需要を見込んでおり、携帯電話用のJavaソフトウェア開発専門会社コネクトを設立。Java搭載iモード用の開発ツール制作を開始している。



iモード専用ゲーム「鬼太郎まにあ」。カード対戦で入手した妖怪カードは、妖怪図鑑に登録したり、待ち受け画面に設定することができる。将来的には、Java搭載iモードに対応する予定だ

シムシティ3000日本語版の拡張キットが登場

発売以来、爆発的な売れ行きを見せ、10万本以上が出荷された「シムシティ3000 日本語版」。同ゲームの拡張キット「シムシティ3000 スペシャル・エディション アップグレード・キット」が7月13日より価格3800円で発売される。

このキットには、史実をモデルにしたシナリオが収録されている。例えば、ベルリンの壁が崩壊した直後の都市を再建するシナリオや、大地震の起こったサンフランシスコの街を復興させるというシナリオで、歴史を自分の手で変えていくこともできるのだ。

ちなみに、先行予約を行うことで特別価格2,980円で購入できる。詳しくは、エレクトロニック・アーツ・スクウェアのホームページ（http://www.japan.ea.com/）をチェックしよう。



シムシティ3000 スペシャル・エディション アップグレード・キットには、実際に起こった、災害をモデルにしたシナリオが収録されている。災害後の街の再建を体験することができるのだ

スーパーワープがネットワークゲームの開発を発表

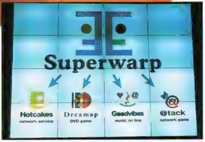
4月28日に、飯野賢治氏が代表取締役を務めるゲームメーカー“ワープ”が、スーパーワープと社名を変更し、設立記念会「Superwarp Blossom」を開催した。設立記念会では、同社の新しいビジネス展開についての発表が行われた。

新会社スーパーワープは、ネットワークをキーワードにした事業展開を行っていくという。これに伴い、社内を四つのセクションに分割し、開発力を高めていく。四つのセクションは、ネットワークを使いやすくするための新しいインターフェースを開発する“Hotcakes”、DVDを使ったインタラクティブなコンテンツを提供する“Dreamap”、音楽配信に絡む企画を手掛ける“Goodvibes”、ネットワークゲームを制作する“@tack”となっている。

中でも気になるのが、ネットワークゲームを制作する@tackの動向。設立記念会では、タイトル名や対応するプラットホームなどは一切公表されなかったが、飯野賢治氏は「コミュニケーションを重視したマルチプレイ専用のネットワークゲームを開発する予定で、2001年春のリリースを目指す」と語り、ネットワークゲームの開発に注力することをアピール。同社の3Dグラフィック技術を駆使した、ネットワークゲームが登場する可能性は高い。



スーパーワープの代表取締役に就任した飯野賢治氏は、会社を四つのセクションに分け、ネットワークをキーワードにした新しいサービスやゲームを提供していく

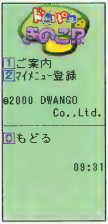


ドワンゴがiモード専用ゲーム「ドキパクきのこ!?」をリリース

iモード向けの育成ゲームや戦略シミュレーションなど、質の高いゲームをリリースしているドワンゴ。今度は、キノコ狩りを楽しむという、一風変わったiモード専用ゲーム「ドキパクきのこ!?」をリリースした。

全国10ヵ所の土地を回り、100種類以上の実在するキノコを採集していくという内容のゲーム。ユーザーは、iモード上でキノコ狩りを行う場所を決定し、登録したらいったんiモードの接続を解除する。数分後、自分のiモードにメールが届き、採集したキノコを知らせてくれるようになっている。採集したキノコは“キノコ図鑑”に登録可能で、収集する楽しみがあるほか、友人たちと交換することもできる。カラーに対応しており、利用料金は月額200円。

ドワンゴは、今後もiモード専用のゲームを充実させていく予定で、2000年内にさらに4タイトルのリリースを予定している。



ゲームに最適なプロセッサーを探すための
CPUトレンドサーチ

FC-PGA版PentiumIIIの出荷が最初に開始されたのが1999年10月末だったが、それから約半年後の2000年4月時点で、ほぼすべての周波数帯でFC-PGAへの移行が終わった。SECC2の生産が終わるのはまだ先のことだと思われるが、今パソコンを自作するなら、FC-PGA対応を前提としたパーツ選びが必要になるだろう。では、ゲームに最適な動作周波数はどれくらいなのか。

2万円台で購入できる600〜667MHzが狙い目

6月号(p.104〜107)でAthlon 1GHz、今月号(p.096〜097)でPentiumIII 1GHzのベンチマークテストの結果を紹介したが、現在入手可能なハードウェアの組み合わせでは、ビデオカードのレンダリング性能がボトルネックとなり、CPUは明らかにオーバースペック(CPUの性能は高いが役に立っていない)となる傾向がある。要するに、CPUの動作周波数を上げるよりは、性能の高いビデオカードを購入する方が、ゲームのパフォーマンスが上がるということだ。VIDEOCARD MANIAX(p.094〜095)でGeForce 2 GTSを紹介しているが、Hardware T&L対応ビデオカードの登場によって、CPUの重要度は急激に下がっている。

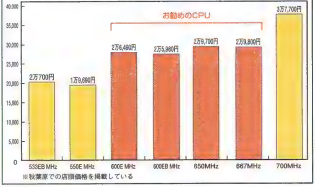
GeForce 256搭載カードをすでに持っている場合、CPUの動作周波数は600〜700MHzもあればじゅうぶんだ。今購入するなら、FC-PGA対応PentiumIIIがお勧めだが、2000年4月中旬時点の価格を見ると、2万円台で購入できる600〜667MHzあたりのコストパフォーマンスが良い。CPUのコストをぎりぎり抑えて、余った予算で5〜6月に発売されるGeForce 2 GTS搭載ビデオカードを買うというのが、賢いゲーマーの堅実なアップグレード法だ。

PentiumIIIのFC-PGAへの移行状況 (2000年4月中旬時点)

	FSB	SECC2	FC-PGA
PentiumIII 866MHz	133MHz	○	×
PentiumIII 800EB MHz	133MHz	○	○
PentiumIII 733MHz	133MHz	○	○
PentiumIII 667MHz	133MHz	○	○
PentiumIII 600EB MHz	133MHz	○	○
PentiumIII 533EB MHz	133MHz	○	○
PentiumIII 850MHz	100MHz	○	○
PentiumIII 800MHz	100MHz	○	○
PentiumIII 750MHz	100MHz	○	○
PentiumIII 700MHz	100MHz	○	○
PentiumIII 650MHz	100MHz	○	○
PentiumIII 600E MHz	100MHz	○	○
PentiumIII 550E MHz	100MHz	○	○

○=出荷済み、×=未出荷

FC-PGA版PentiumIIIの価格 (2000年4月中旬時点)



※秋葉原での店頭価格を掲載している

ゲーマーズドリームExpress

パッチによるバージョンアップが日々行われ、常に進化し続ける「ダークアイズミレニアム2000」。なんと、携帯電話版ダークアイズミレニアム2000の開発が進められていることが判明した。今回は、開発担当者から直接入手した最新の情報をお伝えする。また、パソコン版で大幅なアイテムの追加が行われたので、併せて紹介する。

文／いちかわみほ

携帯電話版DE2000はアドベンチャーRPG

大幅にリニューアルして登場した、「ダークアイズミレニアム2000」（以下、DE2000）の携帯電話版が計画中であることが判明した。

弊誌が入手した情報によると、携帯電話版DE2000はアドベンチャーRPGとなる予定で、アイテムを入手することが主な目的になるという。携帯電話版DE2000には、オリジナルのアイテムが多数登場し、このアイテムをパソコン版のDE2000へ持ち込む仕様も検討されている。仕事や授業の合間に携帯電話版DE2000でアイテムを集めておき、夜はDE2000でじっくりと冒険を楽しむというプレイスタイルが可能となるだろう。

サービスの開始時期は今のところ未定。ただし、システム自体はそれほど複雑ではないため、早い時期にリリースできると開発者は語っている。料金は月100～200円程度を予定している。

一方、4月下旬には、パソコン版DE2000がパッチによってバージョンアップされた。今回のパッチで家の中に設置可能な家具が70種類以上追加され、アイテム収集の楽しみがさらに増えている。これまで家具といえばチェストぐらいしかなかったのだが、今回の追加で、凝った内装の部屋を作ることが可能となったのだ。ほとんどの家具はショップで販売されているが、特定のモンスターを倒すことで、入手できるレアな家具も用意されているそうだ。



株式会社ネクステック
開発本部 企画課　吉原健太郎氏

今後の予定として、シナリオの追加やイベントの開催が検討されている。DE2000の開発を担当する企画課の吉原健太郎氏は、「DE2000のホームページの掲示板を毎日チェックしています。書き込まれた要望をゲームの企画に生かすこともあります」と語る。DE2000ホームページの掲示板も要チェックだ。



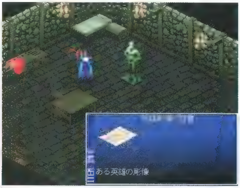




新しく追加されたびょうぶ。びょうぶが似合うのは和風テイストのオーガルの家屋だ



部屋のインテリアとして箱庭も用意されている。フェアホープの各街のシンボルをモデルにした箱庭もある



家具ではないが、彫像も多数追加された。ちなみに、"英雄彫像"はレアアイテムで、特定のモンスターを倒すことで入手できる

ダークアイズミレニアム2000ホームページ　http://www.dark-eyes.com

ストーンエイジイベント情報

ほのぼのした世界観でライトユーザーに大人気の「ストーンエイジ」。ゲームがスタートして初めての春を迎え、それを記念したお花見が開かれた。きれいに咲いた桜の木の下で、プレイヤーたちは飲み物を持ち寄り、美しい景色を楽しんだ。

続いて行われたイベントがクイズ大会。町外れのクイズ三兄弟の家で開催されたもので、クイズにすべて正解すると、特別なペットを入手できるとあって、白熱した大会となった。



桜の木が立ち並ぶ森で、お花見が開催された。参加したプレイヤーたちは、美しい桜の木の下でチャットを楽しんだ



12階建てのクイズ三兄弟の家で、クイズ大会が開催された。各階ごとにクイズが用意されており、すべて正解するとレアなペットをもらうことができた

© 1998,1999,2000 NEXTECH CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.　©1999 JAPAN SYSTEM SUPPLY



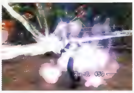
国内外の売れ行きが一目で分かる

パソコンゲーム売り上げ

2000年4月調べ

1 ファイナルファンタジーVIII

NEW



エレクトロニック・アーツ・スクウェア　8,800円
RPG
☎03-5436-6499

2 三国志VII

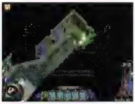
8↗



コーエー　11,800円
歴史シミュレーション
☎045-561-6861

3 NOX

NEW



エレクトロニック・アーツ・スクウェア　8,800円
アクションRPG
☎03-5436-6499

順位	タイトル		メーカー・価格・ジャンル・電話
4	ホース ブレイカー	NEW	コーエー　9,800円 競馬シミュレーション ☎045-561-6861
5	シムピープル	NEW	エレクトロニック・アーツ・スクウェア　8,800円 シミュレーション ☎03-5436-6499
6	SOLDIER OF FORTUNE	NEW	P&A　8,800円 3Dシューティング ☎042-525-9501
7	ドラカン オーダー オブ ザ フレイム ～炎の騎士団～ 完全日本語版	NEW	イマジニア　9,800円 3Dアクション ☎03-3343-8900
8	バルダーズ・ゲート:テイルズ・オブ・ザ・ソードコースト 完全日本語版	NEW	セガ・エンタープライゼス　4,800円 RPG ☎047-380-6441
9	ポスタル プレミアムパック	NEW	マイクロマウス　8,800円 アクション ☎03-5352-7609
10	シミュレーション プロ野球2000	NEW	NECインターチャネル　3,900円 プロ野球シミュレーション ☎03-3293-7008

マークはマルチプレイに対応していることを表します

ファイナルファンタジーVIII

全世界で600万本の販売数を記録した「ファイナルファンタジーVIII」のWindows版が登場。評価の高かったCGがさらに高いクオリティーとなり、その美しさを堪能することができる。PocketStation用の「おでかけチョコボRPG」も、デスクトップゲームとして収録されている。



SOLDIER OF FORTUNE

アメリカのミリタリー雑誌「Soldier of Fortune」の監修によって制作された、ミリタリー3Dシューティング。発砲音やブローバックの動きなど、武器のディテールが実物に忠実に再現されており、マニアにとってはたまらない内容になっている。



ドラカン オーダー オブ ザ フレイム ～炎の騎士団～　完全日本語版

女戦士リンが伝説の赤竜アーロックと共に戦う、ファンタジーアクション。豊富な種類の武器と、多彩なアクションの組み合わせで、体が思わず熱くなるような興奮を味わうことができる。



■協力ショップ■
OVERTOP(TEL03-3255-3443)、パルテック町田店(TEL0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(TEL03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを基に、編集部で集計してランキングを作成しました



ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。今月は、九つの新作タイトルが新たにランクインするという激しい入れ替わりの中、コンソール機からの移植にもかかわらず「ファイナルファンタジーⅧ」が1位という結果となった。アメリカでは大きな変動はなく、上位のタイトルが安定して売れ続けている。

USA

March 2000

1 WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
2↗



ディズニー
$19

2 THE SIMS
1↘



エレクトロニック・アーツ
$43

3 ROLLER COASTER TYCOON
3→



ハズブロ・インタラクティブ
$27

順位	タイトル	前回	メーカー	価格
4	Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings	4→	マイクロソフト	$44
5	COMMAND&CONQUER TIBERIAN SUN EXPANSION PACK:FIRESTORM	NEW	エレクトロニック・アーツ	$24
6	ROLLER COASTER TYCOON EXPANSION PACK:CORKSCREW FOLLIES	6→	Havas Interactive社	$19
7	STAR WARS:FORCE COMMANDER	NEW	LucasArts Entertainment社	$39
8	STARCRAFT	7↘	Havas Interactive社	$22
9	UNREAL TOURNAMENT	外↗	GTインタラクティブ	$42
10	HALF-LIFE	8↘	Havas Interactive社	$28

資料提供:PC Data(http://www.pcdata.com/)
For more info, please call(703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr. Suite204, Reston VA20147
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

COMMAND&CONQUER TIBERIAN SUN EXPANSION PACK:FIRESTORM

「FIRESTORM」は、新たなユニットと二つのミニキャンペーンが追加された拡張パックである。キャンペーンは18のミッションで構成されており、おなじみとなったボリューム感たっぷりのムービーが含まれている。ゲームプレイ自体も改良され、ユニットが経験値を得るとAIがより賢くなるようになっている。



STAR WARS:FORCE COMMANDER

旧3部作(エピソード4~6)をモチーフにしたスター・ウォーズのリアルタイム戦略シミュレーションが登場。帝国軍と反乱軍を合わせると合計24のシナリオが用意されており、スター・ウォーズの世界をたっぷりと楽しむことができる。ワイヤーを使ってAT-ATを転倒させるといった、映画のワンシーンを再現することも可能だ。



World Charts Foundation

(4月24日時点)

順位	タイトル
1	HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ
2	PLANESCAPE TORMENT
3	Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings
4	Sid Meier's ALIEN CROSSFIRE
5	THE SIMS
6	MIGHT&MAGIC Ⅶ:DAY OF THE DESTROYER
7	BALDUR'S GATE
8	UNREAL TOURNAMENT
9	MIGHT&MAGIC Ⅶ:FOR BLOOD AND HONOR
10	PHARAOH

資料提供:World Charts Foundation
(http://www.worldcharts.com/)
インターネットを使った世界規模の人気エンターテインメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される



ソフトウェア

リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に●が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、黄色セルのタイトルは発売時期に変更があったことを、青色セルのタイトルは新着情報をそれぞれ示している。

発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2000年4月28日	電車でGO!2 高速編 3000番台	アンバランス	電車シミュレーション	8,800円	03-5283-3625	Win 95･98
2000年4月28日	● F/A-18E スーパーホーネット 完全日本語版	イマジニア	フライトシミュレーター	9,800円	03-3343-8900	Win 95･98
2000年4月28日	● エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士 2～	イマジニア	RPG	1万800円	03-3343-8900	Win 95･98
2000年4月28日	● マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	イマジニア	RPG	1万800円	03-3343-8900	Win 95･98
2000年4月28日	● ヒドゥン&デンジャラス スペシャルパック	ズー	コンバットアクション	1万1,000円	0268-38-1561	Win 95･98
2000年4月28日	● ヒドゥン&デンジャラス ミッションパック:ファイトフォーフリーダム	ズー	コンバットアクション	6,800円	0268-38-1561	Win 95･98
2000年5月18日	ULTRA2000シリーズ ガーデニングタウン	メディアカイト	シミュレーション	2,000円	03-5449-2581	Win 95･98
2000年5月19日	● エボルバ	P&A	3D戦略アクション	8,800円	042-525-9501	Win 95･98
2000年5月25日	● STAR WARS:FORCE COMMANDER	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	戦略シミュレーション	6,800円	03-5436-6499	Win 95･98
2000年5月26日	● F1 ワールドグランプリ 日本語吹き替え版	アイドス・インタラクティブ	レーシング	8,800円	052-775-8380	Win 95･98
2000年5月26日	● THIEF II:THE METAL AGE	アイドス・インタラクティブ	3Dアクションアドベンチャー	7,800円	052-775-8380	Win 95･98
2000年5月26日	● レゴ・クリエイター 日本語版	アイドス・インタラクティブ	シミュレーション	オープン	052-775-8380	Win 95･98
2000年5月26日	● レゴ・ロコ 日本語版	アイドス・インタラクティブ	シミュレーション	オープン	052-775-8380	Win 95･98
2000年5月26日	お父さんのための血統競馬	アンバランス	競馬シミュレーション	4,980円	03-5283-3625	Win 95･98
2000年5月26日	● STAR TREK:ARMADA	サイバーフロント	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	052-779-6549	Win 95･98
2000年5月26日	スワット 3:クロース・クォーターズ・バトル 完全日本語版	サイバーフロント	コンバットアクション	7,800円	052-779-6549	Win 95･98
2000年5月26日	大戦略マスターコンバット2	システムソフト	戦略シミュレーション	4,800円	092-752-5264	Win 95･98
2000年5月26日	マスター ジ アーク	システムソフト	ファンタジーシミュレーション	4,800円	092-752-5264	Win 95･98
2000年5月26日	メックフロンティア～緊急指令! 惑星資源を確保せよ～	システムソフト	惑星開拓シミュレーション	4,800円	092-752-5264	Win 95･98
2000年5月26日	● GUNSHIP III	マイピック	フライトシミュレーター	7,800円	03-5805-3629	Win 95･98
2000年5月26日	SUPER1500シリーズ スター・フォース	メディアカイト	シューティング	1,500円	03-5449-2581	Win 95･98
2000年5月27日	Combat Flight Simulatorアドオン:エンジョイパック	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	2,980円	03-5979-7496	Win 95･98
2000年5月	● ソーラー 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95･98
2000年5月	● COMANCHE 4	マイクロマウス	ヘリコプターシミュレーション	未定	03-5352-7609	Win 95･98
2000年5月	● RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR ミッションパック URBAN OPERATIONS	マイクロマウス	コンバットアクション	未定	03-5352-7609	Win 95･98
2000年5月	● RISING SUN	マイクロマウス	戦略シミュレーション	未定	03-5352-7609	Win 95･98
2000年5月	SHADOW WATCH	マイクロマウス	戦略アクション	未定	03-5352-7609	Win 95･98
2000年5月	● TACHYON:THE FRINGE	マイクロマウス	スペースコンバットシミュレーション	未定	03-5352-7609	Win 95･98
2000年6月2日	倉庫番 難問指南	アンバランス	パズル	3,480円	03-5283-3625	Win 95･98
2000年6月2日	パチンコ実機攻略シリーズ Vol.7 ナナシー	アンバランス	パチンコ実機シミュレーション	3,980円	03-5283-3625	Win 95･98
2000年6月2日	● ヒーローズ オブ マイト&マジック3 アドオン:アーマゲドンズ ブレード	イマジニア	シミュレーション	4,800円	03-3343-8900	Win 95･98
2000年6月2日	● ヒーローズ オブ マイト&マジック3 完全日本語版 ゴールドパック	イマジニア	シミュレーション	1万800円	03-3343-8900	Win 95･98
2000年6月2日	アトランティス2 完全日本語版	セガ・エンタープライゼス	アドベンチャー	6,800円	047-380-6441	Win 95･98
2000年6月2日	野球道 4	日本クリエイト	プロ野球シミュレーション	1万800円	0729-90-2525	Win 98･2000
2000年6月2日	ULTRA2000シリーズ プロ麻雀 極 for Windows	メディアカイト	麻雀	2,000円	03-5449-2581	Win 95･98
2000年6月2日	● ULTRA2000シリーズ みんなでバス釣り!	メディアカイト	釣りシミュレーション	2,000円	03-5449-2581	Win 95･98
2000年6月9日	● 麻雀天龍2 インターネット ローコスト版	ボーステック	麻雀	2,800円	03-5731-2341	Win 95･98
2000年6月16日	● 銀河英雄伝説VI ミレニアムセット	ボーステック	シミュレーション	1万2,800円	03-5731-2341	Win 95･98
2000年6月16日	● 銀河英雄伝説VI スーパーミレニアムセット	ボーステック	シミュレーション	1万4,800円	03-5731-2341	Win 95･98
2000年6月23日	SEGA GENESIS PACK Vol.1	セガ・エンタープライゼス	名作ゲームコレクション	3,300円	047-380-6441	Win 95･98
2000年6月23日	● 大刀～DAIKATANA 日本語版	アイドス・インタラクティブ	3Dシューティング	8,800円	052-775-8380	Win 95･98
2000年6月23日	● ウォーハンマー40,000:ライツ オブ ウォー	マイピック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95･98

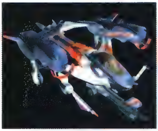
要チェック!

ズームイン新着タイトル

フライトシミュレーター

発売元　:ガイナックス
発売時期:2000年秋

蒼きウル コンバットフライトシミュレータ プレーン&ミッションモジュール 2 (仮)



ガイナックス制作のアニメ作品『蒼きウル』の世界観に基づいた、「Combat Flight Simulator」アドオンソフトの第2弾が登場する。一流の著名クリエーター陣がデザインした斬新な機体が操縦できた前作に引き続き、本作でもユニークな新機体がいくつか用意されるようだ。なお、画面の新しい機体は、『新世紀エヴァンゲリオン』のメカニックデザインで有名な山下いくと氏のデザインによるもの。

レーシング

発売元　:ツクダシナジー
発売時期:2000年6月30日

3D ULTRA RADIO CONTROL RACERS

箱庭のようなコースで、ラジコンカーによるレースを楽しめる「3D ULTRA RADIO CONTROL RACERS」。簡単な操作でプレイできるが、本作では実車の動きではなく、ラジコンカーの動きを忠実に再現しているため、ほかのレーシングゲームとはやや異なった操縦テクニックが要求される。1,980円という低価格での発売だ。





発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2000年6月30日	●	デオ グラシアス 完全日本語版	マイピック	戦略シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95·98
2000年6月30日	●	3D ULTRA RADIO CONTROL RACERS	ツクダシナジー	レーシング	1,980円	03-5272-8955	Win 95·98
2000年6月上旬	●	ニード・フォー・スピード PORSCHE UNLEASHED	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レーシング	7,800円	03-5436-6499	Win 95·98
2000年6月上旬		GREATシリーズ ロックマン ダッシュ	メディアカイト	アクションRPG	3,600円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年6月中旬		PLATINUMシリーズ バイオハザード 3 ラストエスケープ	メディアカイト	3Dアクションアドベンチャー	5,800円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年6月下旬	●	F1 2000 日本語版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レーシング	7,800円	03-5436-6499	Win 95·98
2000年6月末	●	クロース コンバット 4	マイピック	コンバットシミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95·98
2000年6月末		GREATシリーズ パチスロ攻略法 シーマスターX	メディアカイト	パチスロシミュレーション	3,600円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年6月	●	3D ULTRA COOL POOL	P&A	スポーツ	8,800円	042-525-9501	Win 95·98
2000年6月		栄冠は君にIV	アートディンク	スポーツ	未 定	043-299-7890	Win 95·98
2000年6月	●	将棋 2000/2001年度版	アンバランス	将棋	1万800円	03-5283-3625	Win 95·98
2000年6月		メサイヤ 日本語版	ズー	3Dアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95·98
2000年7月2日		イースII エターナル	日本ファルコム	RPG	オープン	042-527-6501	Win 95·98
2000年7月13日		シムシティ3000 スペシャル・エディション アップグレード・キット	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	3,800円	03-5436-6499	Win 95·98
2000年7月	●	神創記 ~古代神話建国シミュレーション~	イマジニア	シミュレーション	未 定	03-3343-8900	Win 95·98
2000年7月	●	SHOGUN:THE TOTAL WAR (将軍)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	戦略シミュレーション	未 定	03-5436-6499	Win 95·98
2000年春	●	DARK REIGN 2	P&A	リアルタイム戦略シミュレーション	未 定	042-525-9501	Win 95·98
2000年春	●	HALF-LIFE MILLENNIUM PACK	サイバーフロント	3Dシューティング	8,800円	052-779-6549	Win 95·98
2000年春	●	HALF-LIFE:OPPOSING FORCE	サイバーフロント	3Dシューティング	5,800円	052-779-6549	Win 95·98
2000年春		Flight Simulator 2000アドオン:エアポートシーナリーデザイナー2000	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	未 定	03-5979-7496	Win 95·98
2000年春		MAXIMUM OVER KILL	マイクロマウス	潜水艦シミュレーション	未 定	03-5352-7609	Win 95·98
2000年夏	●	4×4 EVOLUTION	P&A	レーシング	未 定	042-525-9501	Win 95·98
2000年夏	●	HEAVY METAL F.A.K.K.2	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95·98
2000年夏	●	KISS:PSYCHO CIRCUS THE NIGHTMARE CHILD	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95·98
2000年夏	●	Colin McRae RALLY 2	イマジニア	レーシング	8,800円	03-3343-8900	Win 95·98
2000年夏	●	INCOMING FORCES	イマジニア	シューティング	未 定	03-3343-8900	Win 95·98
2000年夏		PCゲームBESTシリーズ ウィザーズハーモニー	サイバーフロント	育成シミュレーション	2,480円	052-779-6549	Win 95·98
2000年夏	●	ヴァンパイア:ザ マスカレード リデンプション 完全日本語版	サイバーフロント	RPG	未 定	052-779-6549	Win 95·98
2000年夏	●	SADDEN STRIKE	ズー	シミュレーション	8,800円	0268-38-1561	Win 95·98
2000年夏	●	Motocross Madness 2 日本語版	マイクロソフト	レーシング	未 定	03-5454-2300	Win 95·98
2000年夏	●	B-17 THE FLYING FORTRESS II (仮)	マイピック	フライトシミュレーター	未 定	03-5805-3629	Win 95·98
2000年夏	●	GRAND PRIX 3	マイピック	F1シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95·98
2000年夏		エアポート タイクーン	マイピック	シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95·98
2000年夏		デビルインサイド	マイピック	3Dアクション	未 定	03-5805-3629	Win 95·98
2000年夏		モノポリージュニア 完全日本語版	マイピック	テーブルゲーム	未 定	03-5805-3629	Win 95·98
2000年夏	●	レイルロード・タイクーン II (Mac版)	マイピック	鉄道経営シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Mac
2000年秋	●	RUNE	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95·98
2000年秋	●	GIANTS ~CITIZEN KABUTO~	イマジニア	3Dアクション	未 定	03-3343-8900	Win 95·98
2000年秋	●	HOSTILE WATERS	イマジニア	シューティング	未 定	03-3343-8900	Win 95·98
2000年秋	●	TEAM FORTRESS 2:BROTHERHOOD OF ARMS	イマジニア	3Dシューティング	未 定	03-3343-8900	Win 95·98
2000年秋	●	マイト&マジック デイ オブ ザ デストロイヤー 完全日本語版	イマジニア	RPG	9,800円	03-3343-8900	Win 95·98
2000年秋	●	蒼きウル コンバットフライトシミュレータ ブレーン&ミッションモジュール2 (仮)	ガイナックス	フライトシミュレーター	未 定	0422-53-5568	Win 95·98
2000年秋	●	アブサラス	コーエー	RPG	8,800円	045-561-6861	Win 95·98·NT4.0·2000
2000年秋		ウィザードリィ エンパイア	スターフィッシュ	ダンジョン探索RPG	未 定	03-3366-1552	Win 95·98
2000年冬	●	MAX PAYNE	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95·98
2000年冬	●	SACRIFICE	ズー	3D戦略シミュレーション	未 定	0268-38-1561	Win 95·98
2000年	●	DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未 定	042-525-9501	Win 95·98
2000年		新・英雄伝説IV 朱紅い雫	日本ファルコム	RPG	未 定	042-527-6501	Win 95·98
2000年		ソーサリアン オリジナル(仮)	日本ファルコム	RPG	未 定	042-527-6501	Win 95·98
2000年	●	ICEWIND DALE	セガ・エンタープライゼス	アクションRPG	未 定	047-380-6441	Win 95·98
未定	●	BALDUR'S GATE II:SHADOWS OF AMN	セガ・エンタープライゼス	アクションRPG	未 定	047-380-6441	Win 95·98
未定	●	Combat Flight Simulator 2:WWII Pacifc Theater	マイクロソフト	フライトシミュレーター	未 定	03-5454-2300	Win 95·98
未定	●	Crimson Skies	マイクロソフト	アクションアドベンチャー	未 定	03-5454-2300	Win 95·98
未定	●	Dungeon Siege	マイクロソフト	アクションRPG	未 定	03-5454-2300	Win 95·98
未定	●	Links 2001	マイクロソフト	レーシング	未 定	03-5454-2300	Win 95·98
未定	●	Midtown Madness 2	マイクロソフト	レーシングアクション	未 定	03-5454-2300	Win 95·98

※この情報は2000年4月末日現在のものです。

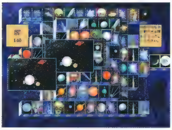
コンビニ発売パソコンゲーム情報

全国のコンビニエンスストアでパソコンゲームソフトを販売するデジキューブPCの新作タイトルと、売り上げランキングを掲載する。5月は、3本の新作タイトルが登場した。

このタイトルに注目!

上海ダイナスティ

積み上げられた麻雀牌の中から、同じ牌を選んで消していくパズルゲーム。スタンダードな"クラシック上海"や麻雀に加えて、5人プレイが可能な"パンダモニウム"、戦略性の高い"ダイナスティ"など四つのゲームモードを収録。マルチプレイにも対応している。



新作タイトル一覧

タイトル	発売元	価格
上海ダイナスティ	アクティビジョン	1,980円
提督の決断III	コーエー	3,980円
女神異聞録 ペルソナ	アトラス	2,980円

売り上げランキング

順位	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1	信長の野望 覇王伝	歴史シミュレーション	コーエー	2,980円
2	プロ野球シミュレーション DigiCube ダグアウト WIN	プロ野球シミュレーション	デジキューブ	4,800円
3	高校野球道 CV	高校野球シミュレーション	日本クリエイト	2,980円
4	パズルボブル4	パズルアクション	サイバーフロント	1,980円
5	シムシティ 3000	シミュレーション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	4,980円
6	ウルティマオンライン ザ セカンドエイジ DX	RPG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	2,980円
7	不思議のダンジョン 風来のシレン~月影村の怪物~	ダンジョンRPG	チュンソフト	2,980円
8	F-22 ライトニング2	フライトシミュレーター	マイクロマウス	2,980円
9	入門 森田の対局将棋	将棋	悠紀エンタープライズ	1,980円
10	水滸伝 天命の誓い	歴史シミュレーション	コーエー	2,980円

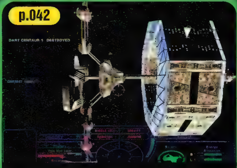
※デジキューブPCブースを設置している全国のコンビニエンスストア、1万8500店舗のPOSデータを基に集計
(集計期間2000年3月29日~2000年4月25日)

Play Online Spotlight Review





p.042



TACHYON:THE FRINGE

Saidax

美麗なグラフィックが魅力のスペースコンバットシミュレーションである。グラフィックのディテールも細かく設定できるようになっており、星雲や宇宙空間にある廃棄物などの表示／非表示を自分のマシンのスペックに合わせて切り替えることができる。操作システムはそれほど難解ではないので、広大な宇宙でのドッグファイトがすぐに楽しめるだろう。ただし、既存のスペースコンバットシミュレーションにない要素は特に見当たらなかった。「Allegiance」のように、他のプレイヤーとの交信が肝になるといった難しさはないので、初心者にお勧めしたい。

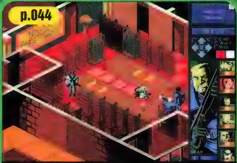
1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

MAD K

スペースコンバットシミュレーションでは、宇宙空間での慣性が利き過ぎて、移動がままならないゲームが少なくない。しかし、本作は慣性を適度に再現しているので、移動の操縦が難しくなく、戦闘での操縦に支障を来たすことがない。操作方法を楽しくマスターできるユニークなトレーニングミッション（多数の輪をくぐって移動操作を覚えるものなど）も好印象を抱かせる。また、爆発シーンや途中で挿入されるムービーのグラフィックの美しさも素晴らしい。そのためか、私のマシン環境ではマルチプレイでの動作が重かった。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

p.044



SHADOW WATCH

Saidax

アメリカンコミックの雰囲気が漂う、独特の色使いが印象的な作品である。数人の隊員で構成された部隊を率いてミッションを遂行していくゲームで、各キャラクターが持っているさまざまなスキルをうまく生かした戦術が重要になる。しかし、複雑な戦術に必要とされる細かい設定が用意されていながら、操作性の悪さがこの作品の価値を損ねているように思えてならない。キャラクターを移動させるシステムの出来がいまひとつである上、隊員の動作自体も非常にゆっくりなので、プレイしていてストレスを感じるのだ。

1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

MAD K

いつ現れるか分からない敵と遭遇しないように、ドキドキしながら建物内を探索するミッションは、なかなか面白い。しかし、ボードゲームのように、マス目に合わせてキャラクターを移動させなければならないというゲームシステムになっており、スピーディーな戦闘が楽しめないのは残念だ。マップが細かい部分まで丁寧に描かれているだけに、キャラクターを自由に動かせるシステムにした方が良かったのではないだろうか。また、特殊スキルなど、戦術の幅を広げる要素が用意されている割には、実際に可能な戦術が少ないのも気になった。

1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

p.047



RAINBOW SIX ROGUE SPEAR : URBAN OPERATIONS

Saidax

このミッションパックを導入することで、ゲーム自体が画期的に変わるということはない。ただし、武器やマルチプレイマップなどの追加によって、楽しみ方の幅を広げてくれるという意味では、じゅうぶん価値のある作品である。このシリーズ独特のゲーム性は健在で、直線的に敵に向かっていくのではなく、周囲の確認→移動→突入（射撃）を繰り返し、じわじわと敵を追い詰めていく楽しさが味わえる。本体の「RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR」が気に入った人には、安心してお勧めできる作品だ。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

MAD K

映画的な演出のオープニングがかっこいい。地下鉄の車両内部や駅のターミナル、ショッピングセンターなど、現実の風景に限りなく近いマップで展開する銃撃戦には、かなり興奮した。プレイヤーの死角となる場所にうまく敵が配置されているので、気を抜くといつの間にか射撃されてしまう。そのため、緊張感を持続させなければならず、度重なるスリルが味わえるだろう。MSN Gaming Zoneでは、マルチプレイがすでに盛り上がっており、たくさんのゲームが立ち上げられているが、快適な通信環境でなければラグが生じてしまうのが残念だ。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

p.058



ICEWIND DALE

Saidax

AD&Dの世界観に基づいた正統派RPGと呼ぶにふさわしい作品である。Infinityエンジンで描画されるグラフィックが非常にきめ細かく、見ていて感心させられた。民家や雪景色といった屋外の描写も見事だが、暖炉の中で揺らめく炎や、影の処理が特に素晴らしい。アクション性が高い作品ではないためか、キャラクターの動作は遅く、プレイしていて快適という感じはなかった。ストーリーをじっくりと楽しみたいという人にとっては魅力的な作品だと思うが、NPCから情報を得るための英語力は要求される。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

MAD K

「バルダーズ・ゲート」をプレイしたことがある人は、インターフェースなどがほとんど同じなので、すんなりとゲーム世界に入り込めるだろう。暖炉で燃える炎、ちらちらと降る粉雪など、グラフィックは丁寧に描かれており、風景を見て回るだけでも楽しい。物語を形成する登場人物の会話がゲームの根幹となっており、主人公やNPCたちの言葉には、生活感やそれぞれの個性が詰め込まれている。そのため、文章を読むのが苦にならず、物語に没頭することができた。ある程度の英語力があれば、かなり楽しめるRPGである。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

編集部が注目しているさまざまなジャンルの新作を毎月取り上げ、4人がそれぞれの視点で複数の角度から評価・検証していくこのコーナー。多様な意見を掲載するので、ゲームを購入する際の参考にしてほしい。今回は、「RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR」のミッションパック「URBAN OPERATIONS」や、期待のRPG「ICEWIND DALE」など、4タイトルをピックアップした。





各タイトルの平均点

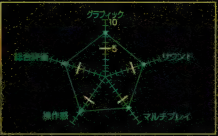
広大な宇宙空間を舞台に戦闘機を乗りこなし、ミッションをクリアしていくスペースコンバットシミュレーションだ。グラフィックが華麗で、あたかも実際の宇宙を漂っているかのような感覚を覚えるほどの出来である。それでいて、動作が非常に滑らかな点は評価に値するだろう。また、親切なトレーニングミッションが用意されているので、初心者でも簡単に戦闘機の操作を覚えられる。マルチプレイも試したが、動作は軽快でラグは感じられなかった。全体的によくまとまった作品である。ジョイスティックを使用すれば、このゲームの世界をより深く味わえるだろう。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

美しいグラフィック、カスタマイズ可能な自機、多彩なミッション内容、そして巨大な宇宙戦艦との戦闘など、スペースコンバットシミュレーションに必要な要素はそろっている。ほかの作品の良い部分をうまくまとめているという点では好感が持てるが、この作品でなくては味わえないという部分は少ない。フライトシミュレーターとは違い、重力の影響や、失速といった要素に欠けるため、戦闘に奥深さはないが、初心者でもそう快感を味わうことができる。これからスペースコンバットシミュレーションを始めたい人にはお勧めの作品だ。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Saidax	8	7	7	8	7
MAD K	8	7	6	8	8
JJ	8	7	7	7	8
Ypsilon	7	7	7	7	7
平均点	7.75	7	6.75	7.5	7.5



アメリカンコミック調のキャラクターデザインは新鮮に感じられ、好感が持てた。しかし、プレイ画面のマップは単調なグラフィックで描かれており、ファミコンでプレイしているような錯覚に陥るほどの出来となっている。また、この作品では、細かい操作が必要とされるが、操作性が悪い点が気になった。画面の端にマウスカーソルを持っていくことで、画面全体をスクロールさせるが、スクロールスピードが速いため、自分が見たいマップのエリアをうまく表示できないことがしばしばあった。残念ながら、作り込みの甘さが目立つタイトルだ。

1 2 3 4 **5** 6 7 8 9 10

アクションゲームを無理やりターン制のゲームにしたような印象を受ける作品だ。各ユニットが1ターンにできることは少ない。従って、敵のターンになる前に、いかに効果的な行動を取るかという点が面白いが、一方で、大きな部屋をただ横切るために何ターンもかかってしまうことがある。また、各ユニットの動作に一つ一つ指示を出す必要があり、キャラクターの動作も遅いので、ゲームのテンポが非常に悪い。ユニットごとに個性的な特殊技術が用意されているなど、魅力的な部分もあるが、うまく生かされていないのが残念だ。

1 2 3 4 **5** 6 7 8 9 10

	グラフィック	サウンド	操作感	総合評価
Saidax	6	7	5	6
MAD K	6	7	7	6
JJ	5	6	5	5
Ypsilon	7	6	5	5
平均点	6	6.5	5.5	5.5



緊張感の高いミッションが楽しめる特殊部隊シミュレーションの追加パックだ。一発撃たれただけで死んでしまうケースが多いため、常に敵の存在に気を配りながら、突き進んでいかなければならない。射撃音が非常にリアルで、さらに薬きょうが地面に落ちたときの金属音までもが再現されており、戦闘の雰囲気を盛り上げてくれる。3種類あるキャンペーンの中ではUrban Operationが難しく、敵と民間人との区別が付きにくいため、シビアな戦いを要求される。なお、シングル、マルチ共に難易度は高めである。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

新たに追加されたマップには、人質以外の普通の民間人が多数存在するものがあり、街中の作戦の雰囲気をうまく醸し出している。また、Defendというゲームモードが追加されているのも大きな特徴だ。攻めてくる多数のテロリストを相手に、たった一人で特定の場所を守るというもので、敵は大勢で突っ込んでくるだけでなく、手りゅう弾を投げ込んでくる。手の込んだ戦術を使ってくるので、このゲームモードはかなり楽しめた。ほかにも、マルチプレイ用のマップや初代「RAINBOW SIX」のマップも追加されているので、ボリュームたっぷりのミッションパックである。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Saidax	8	8	7	8	8
MAD K	8	6	7	7	8
JJ	7	8	6	7	7
Ypsilon	8	8	8	8	8
平均点	7.75	7.5	7	7.5	7.75



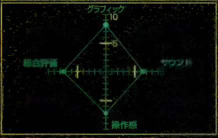
グラフィックが非常に美しく、AD&Dをベースにした世界観がうまく表現されている。ゲーム中には、事件や戦闘が適度に発生するため、だれることなくプレイすることができた。ゲームシステムは「バルダーズ・ゲート」とほぼ同じで、アクションシーンでキャラクター操作がもたつくという点まで踏襲しているため、不満を感じた。なお、NPCと会話する際、いくつかの選択肢の中から文章を選ぶが、すべて英語なので、スムーズにゲームを進めていくのは大変である。AD&Dファンやファンタジ—RPGが好きなプレイヤーにお勧めしたい。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

キャラクターの職業や性格、スキルなど、細かいところまでこだわった本格的なRPGだ。クエストが多数用意されており、中だるみすることなくゲームを進められるのが良い。ただし、クエストの依頼を受けるときや、手掛かりを探すときには、多少の英語力が必要とされる。幸い、ほとんどのメッセージはプレイヤーが操作するまで消えないので、分からない個所があっても調べることはできる。操作感覚や戦闘形式から受けた印象は、リアルタイム戦略シミュレーションの要素が濃いRPGといった感じで、慣れるまでは少し戸惑った。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

	グラフィック	サウンド	操作感	総合評価
Saidax	8	6	8	7
MAD K	8	6	8	8
JJ	9	7	6	8
Ypsilon	8	7	7	7
平均点	8.25	6.5	7.25	7.5



注:ベータ版では、マルチプレイが実装されていないため未評価

ベータテスト最速レポート

チャコの国産ネットワークゲーム体験記

文／チャコ

このコーナーでは、日本で開発されているネットワークゲームのベータテストに実際に参加して、その模様をお伝えしていく。今月は、前回に引き続き、2000年夏に発売予定のオンラインRPG「レインガルド」を取り上げる。レポーター役のチャコは、レインガルドの世界でどんな旅を体験しているのだろうか？ 今月もチャコの旅をのぞいてみよう。

レインガルド編（その2）

大きな石碑に触れるとスキルを習得できた！

こんにちは、チャコです。相変わらず、異世界レインガルドの旅をのんきに楽しんでいます。でも、地形にハマる不具合はあんまり楽しめないんですけど※。

画像を全部見てもらえば分かると思うんですが、私、いつもLIFEとFOODが減ったままですよね？ ……薬や食べ物を買うお金が無いんです！※ 最初の所持金は、10,000ガルなんだけど、新しい武器や防具がすごく高い。“リール”という名前のパンや、リンゴを買って、空腹を満たすのが精いっぱい。恥ずかしいけど、お金が無いからずっとゲージが減ったままなんです。ホテルの部屋に戻れば、LIFEとFOODの両方を全体の3分の1まで回復できるのが本当に助かります。観光するだけならこれで問題ないのかもしれません。ただ、優雅な観光とは程遠いですよね。ほかのプレイヤーキャラクター（以下、PC）はいったいどうしてるのかな？ 聞いてみたいけれど、今滞在している町“ノイベリー”には観光客が少ないようで、なかなかほかのPCに会えません。



食べ物も決して安くない 木や花のそはには食料が落ちていることがあるので、小まめにチェックしておこう

結局、ほかの町に移動することにしました。だれにも会えないままじゃつまらないし、ここは何だか物騒なんです。私が滞在している国“レイナード”（ノイベリーはレイナードの首都）では、年に一度の祝祭の儀があったそうです。私も行きたかったんですが、お祭りがあったその時は、前回書いたとおり、道に迷った揚げ句モンスターに倒されてしまいました。でも、行けなくて良かったのかもしれない。祝祭の儀に訪れた多くの人が、突然姿を消してしまったんですって。思わぬ大事件に、神官様たちもとても悩んでいる様子。消えた人たちはいったいどこに行っちゃったんだろう……。

今日1日付近を観光したら南に行こう。そう思って散歩に出たら、なんだか不気味な沼が見えてきました。レインガルドでは、倒れても部屋をとった最寄りのホテルから再スタートできるので、多少の無謀な行為もできちゃいます。だから、ちょっと気持ち悪かったけど、思い切って沼に入ってみました。

沼の真ん中には大きな石碑がありました。石碑に触れると、なんとスキルを獲得したようです！ この世界では、流砂、湖沼、雪原を歩くにはある程度のスキルが必要とされるのですが、いろんな地形に勇敢に（無謀に？）足を踏み入れて、石碑に触れることでスキルが上昇するみたい。取りあえずこれ一つに触れたぐらいじゃ、あまり大きな変化はないようです。世界各地にある石碑をもっと探さないと。

薬草となる花とお金を稼ぐ方法を発見

その後は、黄色い花でいっぱいのお花畑を見たり、やや弱めのモンスターで戦闘の練習をしたりしながら、南に向かいました。

この道中には、いろいろと気付いたことがあります。一つは、戦闘について。ダブルクリックで出せる必殺技には、“ノックバック”（敵を後方に吹き飛ばす）の効果があるんです。これをうまく利用すれば、ノーダメージで勝てそう。でも、ほかのPCはもう知ってたみたい。私は、全然知らなかったので、余計なダメージを負ってたようです。



武器にもよるか、必殺技を使えば敵を後方に吹き飛ばすことができる。しかし、遠距離攻撃をしてくる敵にはあまり意味がないかもしれない。画面の敵は、毒液を飛ばしてくる

二つ目は、お金を増やす方法。モンスターを倒した後に、たまに落ちているきばや角を売りさばけば、お金を増やせることが判明しました！ 生産スキルで稼ぐ方法ももちろん用意されているけど、資本と時間がかかりそうでちょっと心配です。お金をためて、落ち着く場所を見つけたら生産してみようかな。

三つ目は、薬草について。お花畑で摘んだ花“フリンジャー”は、LIFEとFOODを回復させる薬草だったんです。ラッキー!! 時々お花を摘みに来ることに決めました。このフリンジャーは、売ってもそれなりのお金になるんです。これがあれば、もっと遠出もできそうですね。

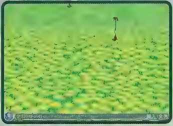
20分ぐらい走っていたら、“クアドラート”（ザイレンという国の首都）に着きました。さすが異世界だけあって、どこのホテルに泊まっても、別のホテルで自分が宿泊していたのと同じ部屋につながるようです。部屋の外観は違うけど。しばらくは、ここクアドラートに滞在して、いろんなことを試してみようかな。



レインガルドは、頻繁に当てられるパッチで目まぐるしく変化を遂げている。ほんの1日だけだったが、吹き出しが無い状態でのチャットができたこともあった



特殊地形の移動にはスキルが必要とされる。精力的に冒険したい人は、世界各地に足を運んで、移動スキルを授けてくれる石碑に触れなければならないだろう



この花畑の中に見える光っている花が、LIFEとFOODを回復するフリンジャーだ



世界中のどの宿に泊まっても、部屋に保管した自分のアイテムは無くならない。お金は全部自分で持ち歩く。倒されても、お金を落としたりはしないようだ

© CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.

※原稿執筆時の状況です。本誌が発売されたころには、パッチによって改善されている可能性があります。

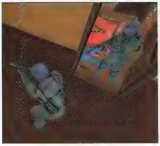
Play Online Exclusive Review





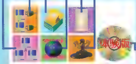








IPX接続
ケーブル接続
モデム接続
TCP/IP接続



アイコンの見方
アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン
メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン
マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン
このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.136～p.138を参照してください。

Information

開発元	マイクロソフト株式会社
販売元	マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	オープン
OS	Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	Pentium 90MHz以上
メモリー	Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	800×600ドット 256色以上
HD容量	80MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	発売中

Informationの見方
★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。
★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95／98上（MS-DOSプロンプトの英語モード）でも動作します。
★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。
★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐に渡っております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。
★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、―― の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。
★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさるさいは、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン
マルチプレイ非対応タイトルであることを表します。

TACHYON THE FRINGE

タキオン：ザ フリンジ

ゲーム史上最大規模の宇宙空間を舞台に
120人のデスマッチが繰り広げられる

「DELTA FORCE」や「F22 LIGHTNING」などを手掛けたNovaLogic社が、従来までのミリタリー路線とは異なる、スペースコンバットシミュレーションを開発した。ゲームは、戦闘機によるオーソドックスな戦いが中心だが、プレイを盛り上げるためのさまざまな工夫が用意されている。60種類ものミッション、洗練されたデザインの戦闘機、120人が同時にプレイ可能なゲームシステムなど、見どころはたくさんある。

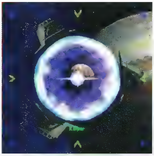


戦闘時の画面はこのようになる。敵機の周りに見える赤いマークがターゲットを自動的に捕捉するため、プレイヤーは画面中央の紫色の照準が敵機に重なるように機体を操縦して、攻撃する

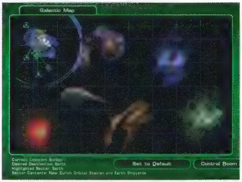
2大企業が支配する宇宙空間で傭兵となって戦う

「TACHYON:THE FRINGE」(以下、TACHYON)は、「WING COMMANDER」シリーズや「FREESPACE」シリーズと同様に、宇宙空間での戦闘が楽しめるタイトルだ。プレイヤーは、主人公Jake Loganとなり、1人の雇われ兵として、戦闘に身を投じることになる。時代設定は西暦26世紀で、惑星間の簡単な移動を可能にした“TACHYONテクノロジー”が発明されたことによって、本格的な宇宙大航海時代を迎えている。各惑星を結ぶTACHYONコイルゲートは、宇宙空間に浮遊しており、そこに飛び込めば、遠く離れた惑星にワープできる。六つ程度の惑星で構成されるエリアが全部で七つあり、スタート時点では太陽系が舞台となるが、ミッションが進むに従って、ほかのエリアへの移動も可能になる。

西暦26世紀の宇宙は、2大巨大企業GalSpan社とBora社の激しい抗争状態にある。GalSpan社は、太陽系で創業された最も古い企業で、資本主義のシンボルのような企業。一方のBora社は、官僚制と専制政治を逃れるために地球を離れた、下層階級グループの植民者たちが作った企業だ。



画面中央のTACHYONコイルゲートに突っ込めば、ほかの惑星へ移動できる



惑星間の移動可能な経路が示されるGalactic Map。ゲーム開始直後は、太陽系の惑星にしか移動できないが、シナリオの進展によって、ほかのエリアに移動できるようになる

ミッションの進め方には特徴があり、プレイヤーはControl Room内のJob Boardに提示される傭兵業務の中から、好きなミッションを選ぶことができる。そして、自分が選択したミッションによって、キャンペーンのストーリー展開が分岐するようになっている。ミッションは全部で約60種類が用意されており、ストーリー展開に直接影響を与える、GalSpan社とBora社に関連したミッションが、それぞれ12ずつある。残りの任務は、賞金稼ぎのミッションで、任務を終えるとCreditsが手に入る。それを使って新しい武器を購入したり、新しい戦闘機を購入するのだ。ストーリーの進行によって、最終的には、GalSpan社とBora社のどちらか一方の陣営を選択することになるが、ミッション選択の自由度は高めに設定されている。

ミッションの内容は、どちらの陣営から仕事を受けるかによって大きく変わってくる。GalSpan社が提供する仕事は、海賊退治や、自社設備の防御などで、Bora社が提供する仕事は、GalSpan社の鉱石採掘設備の破壊や、戦闘中の植民地への食料の輸送といった内容となる。ミッションを引き受けると、TACHYONコイルゲートを使って、目的の惑星まで移動しなければならない。例えば、自分のDock基地がある所は、木星付近だが、そこから金星に行く場合はまず、月に移動して、そこにある金星行きのTACHYONコイルゲートを通過するという手順が必要になる。どの惑星がどことつながっているかは、Galactic Mapで確認できる。

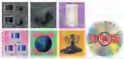
11種類の戦闘機の中から自分の好きな機体を選ぶ

プレイヤーが使用できる戦闘機は全部で11種類あるが、ゲーム開始直後はその中の2機が所有できる。そして、ミッションが進んでいくに従って、性能の高い戦闘機が手に入るようになる。各戦闘機には、長所と短所があるため、ミッションの内容に合わせて、最適な戦闘機と必要な武器を組み合わせる必要がある。ただし、プレイヤーが所有できる戦闘機は最大5機までなので、バランスよく機体をそろえたい。

無数の資源を持つGalSpan社の戦闘機は、巨額の資金



自機の何倍もある巨大な建造物Luna Base。TACHYONに登場する建造物は、どれも精密かつ複雑なデザインで描かれている



Information

開発元	：NovaLogic社
販売元	：マイクロマウス株式会社
問い合わせ先	：マイクロマウス株式会社 03-3376-8061
価格	：未定
OS	：Windows 95／98
CPU	：MMX Pentium 200MHz以上
メモリー	：32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	：8MB以上のメモリーを搭載したビデオカード(16MB以上のメモリーを搭載したビデオカードを推奨)
HD容量	：500MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX対応サウンドカード(Dolby Surround対応)
対応API	：Direct3D
発売時期	：5月発売予定

© 2000 NovaLogic, Inc. NovaLogic, the NovaLogic logo and NovaWorld are registered trademarks and Tachyon, The Fringe, Jake Logan, Voice-Over-Net and the NovaWorld logo are trademarks of NovaLogic, Inc.



自機の整備を行うためのShipyard画面。ここで、新しい戦闘機を購入したり、自機を売却することができる



Base Wars（マルチプレイ）では、画面中央に見える自軍の生命維持装置を防御しなければならない

を使って開発されているため、高い戦闘力を持っている。そのほか、洗練されたデザインと高度なテクノロジーを採用しているが、金額が高い。一方、Bora社の戦闘機は、限られた資源を基に開発されているため、鉱石採掘用の船を改造した戦闘機が多いが、耐久性が高いのが特徴だ。武器は、両社とも独自に開発しており、例えば、GalSpan社は強力なホーミング兵器を持っており、Bora社はレーザー兵器、レールガン、敵のエネルギーを吸い取る武器などを持っている。

自動ロックオン機能によって マウス操作でも快適にプレイ可能

戦闘機は、簡易版フライトシミュレーターのような感覚で操作できる。重力のない360°フリーの世界で、自機をアフターバーナーで加速させ、レーダーに表示される敵機の動きを見ながら、うまく後方に付けて攻撃していけばよい。機体の操作はジョイスティックで行うが、マウスによる操作にも対応。マウスを使う場合、動きの速い敵を大まかに捕捉する通常コントロールと、右ボタンをクリックすることで動きが小さくなる精密コントロールの二つの操作が可能で、慣れれば、マウスだけでも快適にプレイできる。また、敵機を自動的にロックオンする機能があるため、敵機の動きを追うだけで、ターゲットが捕捉できるシステムになっている。

各戦闘機の前方と後方にはバリアーが張られているため、敵機を撃墜するためには、まずバリアーを破壊する必要がある。一定量以上の攻撃を加え、バリアーを破壊すれば、敵機に直接ダメージが与えられる。また、ボタン一つで、自機のエネルギーバランスが変更できるため、敵に背後を取られた際は、バリアー（防御）にエネルギーを集中し、敵を攻撃する際はレーザー（武器）にエネルギーを集中させることができる。

ミッションによっては、複雑な形状をした巨大建造物や自機の何倍もある宇宙船が登場する。これらの攻撃目標は、複数装備しているパワープラントや砲台などのポイントを、一つずつ破壊していけば倒すことができる。

巨大なフリゲート艦は、エンジンの近くのパワープラントを破壊すれば推進力を失う。ゲームに登場する攻撃目標としては、この程度の戦艦はまだまだ小さい方だ



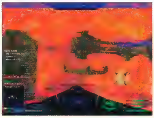
120人同時プレイのデスマッチと 基地防衛型のチームプレイが楽しめる

TACHYONのマルチプレイは、デスマッチスタイルの“Arena Match”と、TACHYON独自の“Base Wars”の2種類が用意されており、NovaLogic社の専用サーバーNovaWorld上で、最大120人が参加する宇宙戦が楽しめる。

Arena Matchは、移動範囲が限定された宇宙空間（マップ）でのドッグファイトで、プレイヤーが多いと、激しい乱戦になる。マップ中には巨大な建造物が浮いているため、それらをすり抜けながら戦闘を行うことになる。

Base Warsは、2陣営に分かれて行うチーム戦で、戦闘機を使ったCapture the Flagの変形版といったゲーム内容だ。マップは、複数のアリーナをTACHYONコイルゲートでつないで構成されており、浮遊している鉱石を収集したり、敵を撃破することで、自軍の基地のレベルが上昇していく。そして、レベルが10になった時点で、敵陣の生命維持装置を破壊すれば、自軍の勝利となる。

一つ一つのマップはあまり広くないため、単独で行動すると、敵から激しい攻撃を受けることになる。そのため、チャットをしながらの連携プレイが望まれるが、筆者が参加した海外のサーバーでは、なかなか思うように編隊を組んで攻めることができず、結局、個人プレイ中心のゲーム展開となった。日本人同士であれば、ボイスチャット（Voice-Over-Net）を活用するのが、上手な楽しみ方だろう。　（新　清士）



TACHYONコイルゲートを使って、敵陣に侵入したところ。シングルプレイのミッションと比べて、Base Wars用のマップは宇宙空間にさまざまな浮遊物があるため、移動しにくい

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★☆☆☆
マルチプレイ	★★★★☆
操作感	★★★☆☆
総合評価	★★★½☆

戦闘機の能力の違いはマルチプレイで確認しよう

プレイヤーが搭乗する戦闘機は11種類用意されているが、各機体はHeavy系、Multirole系、Light系の三つに大別できる。Light系は加速性能が優れており、簡単に敵機の後方を取ることが可能だが、搭載できる装備が少なく、バリアーのパワーが弱い。反対にHeavy系は、搭載できる武器のバリエーションが多く、バリアーが厚いが、代わりに動きが遅い。戦闘機同士のドッグファイトより、敵の建造物を攻撃するのに向いている。

戦闘機の性能は実際に購入するまで分かりにくいが、マルチプレイを選択すれば、それらの機体を試すことができる。マルチプレイでは、両陣営の10種類の戦闘機の中から自機が選べるため、自分の戦闘スタイルに合った機体をそこで見つけて、シングルプレイでその機体を購入すれば、戦闘が有利に行えるはずだ。

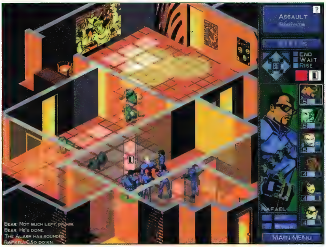
Orion（Multirole Fighter）



Pegasus（Light Intercepter）







ドアを開けるときは慎重に。敵がいても対応できるようなフォーメーションを組んでおこう

個性的な6人のメンバーを率いて
社会に巣くう犯罪組織を滅ぼせ

シャドー ウォッチ

アメコミ調のユニットが目新しい「SHADOW WATCH」は、特殊部隊を操り、任務を遂行するターン制のシミュレーションだ。ゲームの難易度は高めなので、すべてのミッションを成功させるには、じっくり腰を落ち着けて戦略を練る必要がある。

キャラクターの個性を把握するのがミッション遂行の近道だ

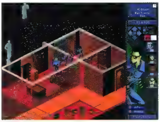
「SHADOW WATCH」は、RAINBOW SIXシリーズでおなじみのRed Storm Entertainment社の作品だ。アメリカ製のゲームは、そのほとんどが、リアルさを追求した2Dタイプ、もしくはポリゴンで表現された3Dタイプといえる。しかし、この作品は、アメコミ調の2Dキャラクターを使った異色作である。アメコミ調のキャラクターが滑らかに動く様は、コミカルに感じなくもない。とはいえ、内容は硬派なシミュレーションとなっている。

プレイヤーが操作するユニットは、特殊部隊SHADOW WATCHのメンバーだ。SHADOW WATCHを構成するのは、天性ともいえるリーダーシップの持ち主ARCHER、ショットガンを持つ狂戦士BEAR、天才的ハッカーGENNADY、武術のスペシャリストである副司令官LILY、元海兵隊スナイパーMAYA、無鉄砲な情熱家RAFAELの6人である。

各キャラクターには、特殊なスキルが用意されている。例えば、ARCHERには広範囲を見渡す“SNAKE EYES”、LILYには接近戦での格闘術“MARTIAL STRIKE”といった具合だ。キャラクターの能力をじゅうぶんに把握しておけば、ミッションを有利に進められるだろう。

ミッションのタイプは、DEFEND(防御)、ASSAULT(襲撃)、RAZE(破壊)、KIDNAP(誘拐)など、全部で8種類ある。参加可能な人数が6人未満のミッションでは、適当なメンバーを選択しよう。もちろん、シングルミッションだけでなく、ストーリーを追いながらゲームを進める、キャンペーンモードも用意されている。

フォーメーションを組み敵の反撃を防げ



GENNADYの特殊スキルSCANを使えば、壁の向こうにいる敵の位置を知ることができる。ぜひ多用しよう

ゲーム進行はターン制で、極めてオーソドックスなタイプである。ターンごとに各ユニットに行動ポイントが与えられ、移動やドアの開閉、スキルの使用で、そのポイントを消費する。ターンの最後にドアを開けた場合、ドアの向こうに敵がいると、敵のターンで一方的にハチの巣にされる可能性がある。味方ユニットは、一発で死んでしまうわけではなく、数発までなら耐えられる。ただし、ユニットが1人でも死ぬと、ミッション失敗になってしまう。そのため、ユニットの移動や配置には、細心の注意を払う必要がある。

ドアを開けるときには、敵がいても対応できるように、行動ポイントを残しておこう。そして、ほかのユニットを後ろに控えさせておき、そのユニットでも敵を倒せるようなフォーメーションを組んでおくとよい。いつでも先制攻撃ができるように、なるべく固まって、少しずつ進むのがミッションを成功させるポイントだ。

また、敵のターンでも、タダでやられるわけにはいかない。銃を持っているキャラクターは、行動の最後にCOVERという動作を選択できる。COVERを選んだユニットは、視界内に敵が入ると、敵のターンでも攻撃してくれるのだ。

高めの難易度ではあるが、ミッション中のUndoは自由にできる。ただし、Undoを使った場合、一つのユニットに対する指示だけではなく、ターン全体をやり直すことになる。これは、ゲームのテンポを悪くしているように感じる。

映画のようなBGMで、臨場感があり、ゲームの雰囲気を盛り上げている。しかし、ゲーム自体の難易度が高いため、プレイヤーを選ぶタイトルといえるだろう。また、残念ながらマルチプレイには対応していない。生産の概念がないため、マルチプレイでは、軍人将棋のような作戦と作戦のぶつかり合いになったのではないだろうか。個人的には、少々残念に思える。（葉雪静岡）

グラフィック	★★★☆☆
サウンド	★★★★☆
操作感	★★☆☆☆
総合評価	★★½☆☆

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	Red Storm Entertainment社
発売元	マイクロマウス株式会社
問い合わせ先	マイクロマウス株式会社 03-3376-8061
価格	未定
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 133MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	2MB以上のメモリーを搭載するDirectX対応ビデオカード
HD容量	200MB
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX対応のサウンドカード
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	2000年5月予定

© 2000, Red Storm Entertainment, Inc.



シングルミッションで腕を磨いたら、キャンペーンに挑戦しよう。情報提供者との会話により、ミッションが決まる



シングルミッションでは、自由にスキルを選択できる。キャンペーンに挑戦する前に、各キャラクターの能力を知っておこう

ストーリー

国際宇宙ステーション計画が、政治的駆け引きにより破棄された。失敗に終わった試みの後に、ロシアとアメリカ合衆国によって、宇宙ステーション建造のためのコンソーシアムが設立されることになる。このプロジェクトを成功させるため、経験が豊富な多国籍のメンバーで構成される、中立の組織が必要とされた。その組織の最高責任者に指名されたのはあなただ。

あなたは、国という境を越えたこのプロジェクトを妨害するマフィアたちの陰謀を阻止し、プロジェクトを成功に導かねばならない。

そのための特殊部隊が“SHADOW WATCH”である。この闘いは、すべての人類、世界を救う戦争なのだ。





レース中は、実際のテレビ中継のようにレースを観戦することになる。レースにおける作戦は、事前に騎手に伝えるのだが、基本的には騎手が得意とする作戦を行った方が好成績を残しやすいようだ

お父さんのための血統競馬

調教師となって厩舎(きゅうしゃ)を発展させる本格派競馬シミュレーション

アンバランスから発売される「お父さんのための血統競馬」は、競馬血統理論の一つである"I理論"に基づいたリアルさが売りの競馬シミュレーションだ。ゲームを進めていくうちに、競走馬の育成方法はもちろん、競馬自体の楽しさも理解できることだろう。

馬主から預かった馬を調教して名馬へと変える

アスキーの「ダービースタリオン」シリーズのヒットにより、ゲームジャンルの一つとして確立された感のある競馬シミュレーション。それ以後、各社からさまざまなタイトルが発売されてきたが、今回紹介する「お父さんのための血統競馬」は、競馬シミュレーションの決定版とも言えるタイトルだ。

本作では、プレイヤーは新米の調教師としてゲームをスタートする。新米なので、最初から素質のある馬を調教できるわけではない。プレイヤーに馬を預けてくれる馬主は1人しかおらず、入厩できる馬は3頭しかいない。そこで、まずはレースに勝つことを目的として、この3頭の馬を調教していくことになる。レースに優勝することによって実績を積めば、ほかの馬主から馬を預けてもらえるようになり、プレイヤーが所属する厩舎も繁栄していくという仕組みである。競走馬の育成だけではなく、厩舎そのものを発展させるという楽しみもあるのだ。

こうして厩舎が大きくなったら、いよいよ種付けに取り掛かろう。種付けは、契約している牧場の繁殖牝馬と種牡馬との間で行える。そのため、多くの牧場と契約しておけば、さまざまな血統の馬を生産することが可能だ。種付けした後の馬は、"I理論"の第1人者であり、東京スポーツなどで活躍する久米裕氏による血統評価を見ることができる。その評価を参考にすれば、馬の血統に詳しくなくても、名馬の素質がある馬を生み出せるだろう。



メインとなる厩舎の画面。上に表示されている馬の頭のアイコンが、現在入厩している馬だ。その下に表示されているのは、その馬を担当している厩務員の名前である。右下のアイコンは、管理している馬のデータを見たり、牧場を視察に行ったりするためのボタンだ

データやパラメータだけではなく人間関係も重要なファクターだ

レースに勝つためには、I理論に基づいた血統の分析が必須だが、そのほかに人間関係も重要な要素となっている。このゲームに登場する人物には、なんらかの特徴付けがなされている。例えば、厩舎の厩務員には、攻撃的、のんびり、甘えん坊、まじめ、利口など8種類の性格付けがされており、厩務員の性格が、そのまま馬の性格に影響を及ぼすようになっているのだ。競争心の弱い馬に攻撃的な厩務員を付けたり、気性の荒い馬をのんびりした厩務員に世話させたりすることで、馬の性格をレース向きに変えていくことができるのである。

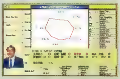
さらに、レースで馬に乗る騎手には、プレイヤーとの友好度が設定されている。友好度が高い騎手は、プレイヤーからの騎乗依頼をほとんど快諾してくれるが、友好度が低い騎手はなかなか騎乗依頼を引き受けてくれない。騎乗依頼が断られてしまった場合は、手の空いている騎手に騎乗してもらうしかない。しかし、手の空いている騎手は、たいていランクが低いため、レースで優勝する可能性が低くなってしまう。こういったことを防ぐためにも、ランクの高い騎手には、状態のいい馬の騎乗を依頼して、相手の信頼を得ておく必要があるのだ。

馬だけでなく、競馬にかかわる人たちの性格まで考慮した本作は、今までの競馬シミュレーションゲームに比べて、より現実に近いものと言えるのではないだろうか。競馬好きな人はもちろん楽しめる内容だが、むしろ、競馬はたまに馬券を買うだけ、という人にプレイしてもらいたいタイトルである。このゲームをプレイすれば、競走馬、そして競馬という世界の、今までは見えなかった魅力に気付くはずだ。　(M-husky)

グラフィック	★★★☆☆
サウンド	★★★☆☆
操作感	★★☆☆☆
総合評価	★★★☆☆

I理論とは？

「サラブレッドの競走能力の遺伝は、父の血統と母の血統にそれぞれ存在する同一の祖先によってのみ行われる。従って、これらの同一の祖先こそが、サラブレッドの競走能力の遺伝因子なのである」という、五十嵐良治氏の言葉に基づいた血統理論。"父と母の血統にそれぞれ存在する同一の祖先"を"クロス馬"と称し、血統表によって、その出現・配置状況を9代前までさかのぼって調べる。さらに、そのクロス馬を、八つの着眼点から分析すれば、その馬の距離適正や成長力をかなりの精度で推測できるという理論だ。この理論については、IK血統研究所のホームページ(http://www.i-k.co.jp/)に詳しく書いてあるので、興味がある人はアクセスしてみよう。



種付け前には、I理論の八つの着眼点に基づく評価を見ることができる。この画面における総合評価の3Aは、I理論において、全体の0.1%程度しか生まれない非常に優れた血統だ。この評価が出た馬は、必ずチェックしておこう

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

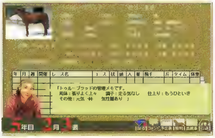
Information

開発元	株式会社アンバランス
発売元	株式会社アンバランス
問い合わせ先	株式会社アンバランス ユーザーサポート 03-5283-3625
価格	4,980円
OS	Windows 95／98
CPU	MMX Pentium 166MHz以上
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	800×600ドット、16ビットカラー以上表示可能なDirectX 5対応カード
HD容量	150MB以上
CD-ROMドライブ	2倍速以上
サウンド	DirectX 5対応サウンドカード
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	2000年5月26日

© 2000 UNBALANCE CORP.

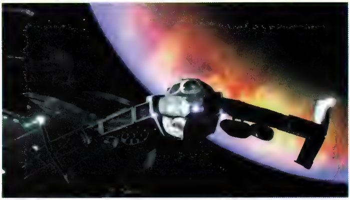


ランクの高い騎手だと、友好度が高くてもレースへの騎乗を断られてしまうこともある。ちなみに、登場する騎手には、"岡辺幸雄"や"竹豊"など、競馬好きなら思わずニヤリとさせられる名前が付けられている



厩務員の感想から、馬のやる気、体調といったものを判断し、調教メニューを組むことになる。しかし、1週間ごとにマウスで決めていくので、入厩している馬の数が多くなってくると、調教メニューを組むのが少々面倒になってくる。キーボードやマウスの範囲指定による複数選択にも対応してほしいところだ





迫力ある戦闘シーンが美麗なムービーで表現されている。ハリウッド映画並みのフルCGが見事だ

大迫力の映像がSFファンを魅了する美麗なスペースコンバットシミュレーション

スターランサー

時は近未来。地球という星は、進化した人類にとっては狭過ぎた。そのため、人類は必然的に漆黒のやみに包まれた宇宙へと進出していく。そして、この未開拓地である宇宙は、彼らに希望を与えたが、同時に忘れかけていた野心もかき立ててしまい、悲劇的な戦争が起きてしまう。この戦争に身を投じるパイロットたちを描いた作品が「StarLancer」だ。

壮大なストーリーを支える作り込まれたムービーは必見

「StarLancer」は、プレイヤーが最終的に地球を掌握するために戦うというスペースコンバットシミュレーションである。この作品には、アメリカ、フランス、ドイツ、日本といった国が登場する。これらの国々にまつわる重厚なストーリーと、美麗なグラフィックが、この作品を盛り上げている2大要素だ。特に、グラフィックの美しさは、近年のスペースコンバットシミュレーションの中でも特筆に価するクオリティーで、画面を見てもらえば、じゅうぶん分かるはずだ。恒星からの光によって照らし出される船体や、被弾して機体が激しく爆発するシーンなど、実際の宇宙空間で戦っていると錯覚させるほど見事に表現されている。それでいて、今回試したPentiumIII 500MHz+SPECTRA 5400という環境では、シングルプレイ、マルチプレイ共にストレスなく動作していたのだから驚きだ。

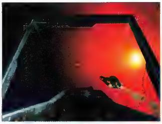
また、ミッションの合間に挿入されるムービーも秀逸である。ストーリーを強調するために、ハリウッド映画のクオリティーに匹敵するほどのフルCGのムービーが用意されているのだ。時間にすると、総計25分間以上にも及ぶという。また、このムービーに収録されているパイロットのアニメーションパターンは250種類以上にもなり、その仕上がりからも開発者の意気込みが伝わってくる。そして、迫力のあるBGMがゲーム中に流れ、戦闘時での緊張感を増幅させる。SF小説が好きな人であれば、この作品の世界に引きずり込まれることは間違いない。かなり中毒性があるタイトルなのだ。



Mキーを押すと、画面中央上部にウインドウが表示される。このウインドウを見ながら、誘導弾からロケットランチャーに切り替えて連続発射した

キー操作に対するリアクションが分かりやすく表示される

さて、肝心のゲームシステムについて紹介していこう。シングルプレイでは、プレイヤーは連合軍の1人のパイロットとしてゲームを開始することになる。基本的には、ミッションクリア形式でストーリーが進み、戦闘を繰り返すことになるが、なかなか面白みのあるミッションがそろっている。



恒星の光に映し出される敵機。機体が損傷すると、煙を出し始めることもある

スペースコンバットシミュレーションでは、キー操作が難しく感じられ、最初に操作を覚える段階で嫌気が差すという人が多いと思われる。StarLancerでも、フライトシミュレーターに匹敵するほどの難しいキー操作が要求される。ただし、この作品では、最新鋭の戦闘機を操るという近未来の設定になっているため、"Mキー"を押せば、装備されているミサイルを確認できるウインドウが表示されるなど、キー操作に対するリアクションが分かりやすくなっている。1時間もプレイすれば、数多くあるキー操作の中から重要なものだけを覚えられるので、ミッションの推移を存分に楽しむことができるだろう。

マルチプレイは、LAN対戦で試したところ、スムーズに動作していた。6種類のデスマッチモードがあるほか、他のプレイヤーと協力しながらミッションをクリアするモードも用意されている。また、当然のことながら、MSN Gaming Zoneにも対応しており、熱い対戦が楽しめるだろう。(Yuki-Kaze!)

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★★☆
マルチプレイ	★★★★★
操作感	★★★★★
総合評価	★★★★½



Information

開発元	:Digital Anvil社
販売元	:マイクロソフト
価格	:$49.95(US)
OS	:Windows 95/98
CPU	:MMX Pentium 200MHz以上(PentiumII 300MHz以上推奨)
メモリー	:32MB以上
ビデオ	:VRAM 2MB以上のビデオカード(3Dアクセラレーター推奨)
HD容量	:300MB以上
CD-ROMドライブ	:8倍速以上
サウンド	:DirectSound 7.0対応のサウンドカード
対応API	:Direct3D
発売時期	:発売中(アメリカのみ)

© 2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.

StarLancerに登場する各国の名機たち

この作品には、さまざまな国の国旗などがデザインされた機体が登場する。自国の機体に搭乗するというプレイスタイルが、ひょっとしてはやるのではないだろうか? 今回は、一部の戦闘機について紹介してみよう。

Predator(アメリカ)



アメリカ製の機体には、さまざまなタイプが用意されている。その中でも、この機体は非常にバランスがいい。敵機を自動的に捕そくする機能を搭載しているのが特徴だ

Naginata(日本)



日本で有名な戦闘機といえば、零式艦上戦闘機、通称零戦だろう。その流れを受け継いだような機体が、このNaginataである。攻撃能力は低いが、高い機動性を誇る

Mirage IV(フランス)



フランスの国旗が両翼にペイントされた機体。名前から察するに、現在使用されているミラージュ戦闘機の宇宙版かもしれない。数値を見る限り、バランスが取れていた

Tom Clancy's RAINBOW SIX ROGUE SPEAR MISSION PACK: URBAN OPERATIONS

レインボウシックス ローグスピア:アーバン オペレーションズ

市民が逃げまどう状況下であってもためらうことなくテロリストを排除せよ!

「URBAN OPERATIONS」は、リアルな戦闘を体験したいという人たちから絶大な支持を得ている「RAINBOW SIX ROGUE SPEAR」のミッションパックである。飛び散る薬きょうがリアルに再現され、手りゅう弾を投げつけてくる敵テロリストが登場するなど、あらゆる面でパワーアップを遂げている。そのため、本編以上の興奮を味わうことができる仕上がりとなっているのだ。

生と死を分ける1発の銃弾 緊迫した雰囲気の漂う現場を再現

「RAINBOW SIX ROGUE SPEAR:URBAN OPERATIONS」(以下、RSUO)は、対国際テロ組織RAINBOWの一員となって、人質の救出や仕掛けられた爆弾の解除といった、さまざまな作戦をクリアしていく特殊部隊シミュレーションである。基本となるシステムに大きな変更はなく、「RAINBOW SIX」シリーズをプレイしたことのある人であれば、問題なく作戦の遂行に専念できるだろう。

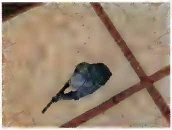
グラフィックに関しては、銃を発砲すると実物同様に薬きょうが飛び出るというような細かな表現が追加され、作戦現場の雰囲気がうまく演出されている。また、サウンドはEAXに対応しているため、場所によっては射撃音に特殊効果が加わっている。薬きょうが地面に落ちるときの音も再現されており、大幅にリアリティーが増しているのだ。

RSUOではシングル用のキャンペーンとして、シナリオが三つ用意されている。一つ目は「RAINBOW SIX ROGUE SPEAR」(以下、R6RS)のシングルシナリオがそのまま引き継がれた、Rogue Spearである。今までプレイしたデータも使えるので、やり込んだプレイヤーも安心だ。二つ目は新規のキャンペーンとなるUrban Operationで、トルコ・イギリス・イタリア・中国・メキシコの主要な町が作戦場所となっている。そして、三つ目はClasic Mission。これは、初代RAINBOW SIXから選ばれた五つのマップが、RSUO用に作り直されたものだ。テクスチャーが張り直され、再度モデリングされたこれらのマップは、筆者には非常に懐かしく感じられた。

登場する武器には、M249 SAW、HK 21E、AW Covertの3種類が追加されている。M249 SAWは、分隊支援火器として有名だ。HK 21EはMP5などを作ったHeckler&Koch社の開発した軽機関銃で、信頼性が高い。AW Covertはボルトアクションの狙撃銃。AWシリーズはイギリスの特殊部隊SASでも使用されており、命中精度がPSG-1などのセミオートスナイパーライフルよりも優れている。



チームメイトと共に、テロリストを排除する。敵に反撃の態勢を整えることを許さず、常に先手を取ってこちらから攻めていくのだ



隊員の右側に排出されている薬きょうが確認できるだろうか? RSUOでは、このような臨場感を高める各種エフェクトが追加されている。



新しいAW Covertは、優秀なPSG-1をもしのぐ性能を持っている。この敵は、もう死んだも同然の状態だ

マルチプレイは4~6人が限度だが 出来の良い新規マップが楽しめる

実際にプレイしてみると、思ったよりも難易度が高いことに気が付いた。最初のミッションではテロリストと同じような姿をした市民がいて、非常に判別が難しくなっている。さらに驚いたのは、壁を背に様子をうかがっていると、どこからか手りゅう弾がこちらの足下に転がってきたことだ。そう、敵テロリストが私の存在を察知し、手りゅう弾を投げ込んできたのだ。驚きのあまり逃げることができず、爆発に巻き込まれてしまった。

ひととおりプレイした中で面白かったのが、カスタムミッションのDefendモードだ。これは、AIで動く敵がプレイヤーのスタート地点に攻めてくるというもので、多人数のテロリスト相手に、1人でその拠点を守りきらなくてはならない。ベテランプレイヤーであれば、腕試し代わりに楽しくプレイすることができるだろう。

マルチプレイを試してみたところ、R6RSと同じくらい動作が重く、RAINBOW SIXの軽快さにはとうてい及ばないものとなってしまっている。この点は、まだまだ改善の余地があるだろう。しかし、マルチプレイ専用のマップが新たに六つも用意されており、少人数のプレイであればじゅうぶんに楽しめる。

RSUOはミッションパックというより、パワーアップキットに位置付けられるセットである。ゲームプレイのさまざまな点が強化され、R6RSでのバグも改善されている。さらに難易度も上がっているので、R6RSのシングルプレイに飽きてきた人にはお勧めだ。また、新しく追加されたマルチプレイマップは特に出来が良いので、ぜひこれを使って対戦を楽しんでほしい。 (K1)

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★★☆
マルチプレイ	★★★★☆
操作感	★★★☆☆
総合評価	★★★★☆



テロリストと一般人は、見分けがほとんどつかないケースも多い。武器を持っていることを確認できた人物から、速やかに倒していこう

三つのキャンペーン

Rogue Spear

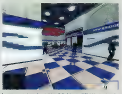
R6RSのシングルキャンペーンが、RSUOでもそのままプレイすることができる。このおかげで、いちいちR6RSとRSUOを切り替えて起動する必要がなくなっている。プレイヤーの立場に立った、ありがたい気遣いだ。



RSUOで追加された各種効果を味わいながら、おなじみのシナリオを再びプレイすることができる

Urban Operation

都市部を舞台にしたUrban Operationの難易度は高く、Rogue Spearよりも素早い判断力と正確な射撃能力が試されるだろう。



テロリストが地下鉄の駅構内を占拠して、立てこもっている。迅速に彼らを排除し、人質を救出しなければならない

Clasic Mission

旧RAINBOW SIXをリメイクしたマップ。すべてが作り直されており、美しくなったその地形のグラフィックはかつてのゲームプレイを思い出させると同時に、新鮮さも感じさせる。



懐かしのEstate。このマップでの対戦は、非常に変化に富んでいる。再びここで戦えるようになったのは、ファンにとって最上級の喜びだ

Information

開発元	Red Storm Entertainment社
発売元	マイクロマウス株式会社
問い合わせ先	マイクロマウス株式会社 03-3376-8061
価格	5,800円
OS	Windows 95/98
CPU	MMX Pentium 233MHz以上(Pentium II 266MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	Direct3D対応のビデオカード
HD容量	300MB以上(400MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX対応のサウンドカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	2000年5月予定

© 2000 Red Storm Entertainment, Inc
All rights reserved

CLOSE COMBAT BATTLE OF THE BULGE

クロース コンバット 4: バトル オブ ザ バルジ

ドイツ帝国最後の大反撃 独精鋭戦車隊VS.米の歩兵師団



市街地の中心や街道が交わる十字路などの重要な場所で、戦闘が開始される。森に隠れた歩兵ユニットは認識するのが難しい。もともと、迷彩服を着た兵士とはそういうものなのだが……

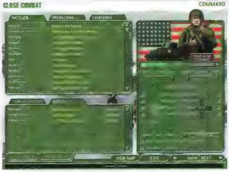
1996年に発売された「Microsoft Close Combat」は、当時はまだ珍しかったリアルタイム戦略シミュレーションとして高い評価を受けた。その後、Close Combatはシリーズ化され、最新作「クロース コンバット 4:バトル オブ ザ バルジ」に至る。基本となるシステムに大きな変更はなく、完成度の高い内容は従来のファンの期待を裏切ることはないだろう。

舞台を雪原に移し 新たな戦いが繰り広げられる

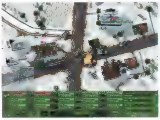
「クロース コンバット 4:バトル オブ ザ バルジ」(以下、CC4)は、そのサブタイトルが示すとおり、第2次世界大戦後期のバルジでの戦いを題材とした、リアルタイム戦略シミュレーションだ。プレイヤーはアメリカ軍またはドイツ軍の指揮官となり、自軍を勝利へと導いていく。これまでのシリーズはマイクロソフトから発売されていたが、今回は心機一転して、シミュレーションゲームの老舗であるStrategic Simulations社(SSI)に籍を移しての登場となった(日本語版はマイピックより発売)。

4作目ということでシステム的にも円熟の域に達したのか、CC4ではそれ程大規模な変更は加えられていない。このシリーズを一度でもプレイしたことのある人なら、戸惑うことなく遊ぶことができるだろう。初心者の人も、簡単に操作を覚えられるように工夫されているので、安心してほしい。先輩指揮官たちがくぐり抜けてきた登竜門、"ブートキャンプ"をひとととおりプレイすることで、1兵卒程度の経験を積むことができるだろう。もっとも、名実共に将軍と呼ばれるようになるまでには、血みどろの実戦を何度も経験しなければならないことは言うまでもない。

操作は小隊ごとに指令を与えていく方式で、Move(目的地まで進む)/FastMove(走る)/Sneak(忍び寄る)/Fire(攻撃する)/Smoke(煙幕を張る)/Defend(防御する)/Ambush(待ち伏せする)の7種類から選択する。基本的に、どの種類のユニットも操作方法は一緒だ。



シングルプレイ開始前の設定画面。自軍と敵軍がお互いに守りに入ると、プレイ時間が長くなりがちなのを考慮してか、CC4では制限時間を設けることができるようになった



ユニットは、マウスのみで操作することが可能だ。画面下部にあるユニット一覧や全域マップは、不要時には表示しないように切り替えられる

単純な操作方法と対照的な 細密で奥深い戦闘システム

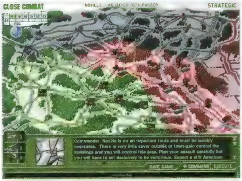
CC4の特徴として、兵士たちがそれぞれ自分の意志を持っている点を挙げることができる。例えば、指揮官であるプレイヤーが無茶な命令(単騎で敵の包囲網を突破せよ、など)を出した場合、その兵士は指令を拒否することがあるのだ。命令拒否は銃殺刑、というわけにもいかず、自分の無能さを反省するしかない。

ほかにも、包囲されたら勝手に降参するなど、指揮する側としては頭が痛くなる事態が次々と起こる。かといって、決して理不尽な思考ルーチンではないことは、敵を見つけると特に指示をしなくても攻撃を開始する点から判断できる。兵士たちの心理を考慮した上で指令を出していくという要素が、CC4を奥深いゲームにしているのだ。

現在のリアルタイム戦略シミュレーションの主流である「Age of Empire II:The Age of Kings」などと比べると展開が遅めで、初めのうちはいらいらするかもしれない。この点に関しては、じっくりと思案しながら指令を出すことができるという見方もあり、プレイヤーの好みによって評価が変わるだろう。マルチプレイは1対1での対戦で、必要となる回線のスペックも高くなく、シングルプレイ同様の快適さで遊ぶことができる。

シリーズを通して好評だったユニットのち密な動きや、銃撃音などの迫力あるサウンドも、さらに磨きがかけられている。じわりじわりと進軍していく緊張感、さらに戦闘が始まった後の騒然とした雰囲気は、実際の戦場の臨場感をうまく演出している。特に、前線で敵を引き付けておいて、別働隊を敵の後ろに回り込ませる奇襲作戦が決まったときの快感は、なかなかのものだった。　(川崎政一郎)

グラフィック	★★★☆☆
サウンド	★★★★☆
マルチプレイ	★★★½☆
操作感	★★½☆☆
総合評価	★★★☆☆



シングルプレイに用意されたキャンペーンでは、バルジの全体を表す戦略マップが表示され、自軍の部隊が敵軍とぶつかった所で戦闘が開始される

バルジの戦いとは

CC4のテーマとなった"バルジの戦い"については、1965年に『バルジ大作戦』というタイトルで映画化されているので、ご存じの方がいるかもしれない。ドイツ軍が最後の抵抗として連合軍に挑んだこの戦いの特筆すべき点は、大規模な戦車戦だ。戦史をひもといてみても、ここまで派手な戦車戦はまれである。CC4でも、その戦車の砲撃音が忠実に再現されていて、制作者のこだわりを感じることができる。



ゲーム開始時には当時の映像がふんだんに使用され、雰囲気を盛り上げてくれる

Information

開発元	Atomic Games社
発売元	株式会社マイピック
問い合わせ先	株式会社マイピック(メディアクエスト)ユーザーサポート 03-5805-3629
価格	8,800円
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 200MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	VRAM4MB以上のビデオカード
HD容量	60MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Windows互換のサウンドカード
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	2000年6月末予定

©1999 TLC Multimedia, Inc. and its affiliates and its licensors. All Rights Reserved. The SSI logo is a registered trademark of TLC Multimedia, Inc.
©1993-1999 Atomic Games, Inc. All Rights Reserved. Mplayer is a registered trademark and the Mplayer.com is a trademark of Mpath Interactive
©1997-1999, Mpath Interactive, Inc. Windows is a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation is the US and/or other countries. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective holders.

※画面は英語版のものです。





通常はふかん視点になっているが、より対象に接近したアングルに視点を変えることも可能だ

スター・トレック:アルマダ

4種族それぞれの特徴を把握して多様な内容の任務を遂行せよ

人気SF作品『スター・トレック』の世界観を題材にしたリアルタイム戦略シミュレーションが登場。さまざまなミッションが用意されている本作は、リアルタイム戦略シミュレーションを初めてプレイするような初心者にお勧めだ。過去の名作シミュレーションをよく研究しており、複雑さを排除したゲームシステムになっている。スター・トレックを知らなくても楽しめる良品だ。

能力の異なる4種族での宇宙戦 多種多様なミッションに挑戦せよ

映画やテレビでおなじみの『スター・トレック』シリーズをベースにしたパソコンゲームは、今まで数多くリリースされてきた。その最新作となる「STAR TREK:ARMADA」は、リアルタイム戦略シミュレーションである。プレイヤーは、The United Federation of Planets(惑星連邦)、Klingon Empire(クリンゴン帝国)、The Romulan Star Empire(ロミュラン帝国)、Borg Collective(ボーグ共同体)の四つの種族のいずれかとなって、宇宙空間を舞台にした激烈な戦いに勝利しなければならない。

シングルプレイでは、各種族ごとに異なったシナリオが用意されている。規模の大きな戦闘ミッションから、護衛や戦線離脱が目的のミッションまで多彩な種類の任務がそろっているので、飽きることはまずないだろう。時代設定は、『STAR TREK:THE NEXT GENERATION(邦題:新スター・トレック/ジェネレーション)』に基づいているようだが、原作の知識が無くても問題なく楽しめる内容になっている。

登場するユニットは、資源採掘や基地建設用のものから大型戦艦まで、種族ごとに10種類程度がある。ゲームが進行するマップは平面だが、マップ上に浮かぶユニットや建物などのオブジェクトは3Dポリゴンで描画されており、戦闘の臨場感が増している。しかし、戦闘時に切り替え可能な視点カメラの使い勝手が悪いのと、マップ自体が平面であるため、ゲームをプレイする上では3Dである必要性はあまり感じられなかった。

ゲームプレイは、"資源を採掘して、ユニットを生産し、敵軍を攻める"というオーソドックスなプロセスで展開する。本作の目新しい要素としては、マップ上のWormhole(ワームホール)と、ユニットに設定されているCrew(乗組員)の概念がある。Wormholeはワープポイントであり、ユニットをそこへ突入させると、そのユニットはマップ上のほかの場所にあるWormholeへワープするのだ。ユニットの移動時間の短縮や、敵の意表を突いた攻撃などに活用できるだろう。

Crewは、ユニットの耐久度のようなもので、Crewポイントがゼロになった操作不能ユニットは、敵味方を問わず乗っ取ることが可能となっている。これらの要素は、マルチプレイでの戦いを白熱させてくれるはずだ。

初心者でも手軽に楽しめる定番のインターフェース

本作の操作やインターフェースは「STARCRAFT」などで採用されているものと同じ定番のデザインとなっているため、使い勝手が良い。また、特殊兵器での痛快な逆転要素はアクティビジョンの名作「DARK REIGN」に似ている。本作は、積極的に過去の名作の長所を吸収していると言えよう。

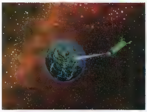
資源は1種類に簡素化されており、ユニットや基地の進化もシンプルなので、初心者でもすぐに理解できるはずだ。それでいてゲームバランスは大味になっていない。4種族それぞれでユニットの基本性格が異なっているので、長く遊べる奥深さも兼ね備えている。

マルチプレイは、WON.netの専用サーバーに接続すれば、対戦相手を手軽に見つけることが可能だ。スター・トレック自体のネームバリューによってか、ロビーは常ににぎやかだった。戦う相手に困ることはないが、サーバーを含めて対戦相手のほとんどが海外にいるため、通信速度がネックになる。国内の友人とプレイする際には、TCP/IP接続の方が快適かもしれない。マルチプレイでは最高で8人までプレイできるが、よほど快適な通信回線を用いない限り、ストレスなくプレイするのは難しいだろう。　(倉橋裕宗)

グラフィック	★★★☆☆
サウンド	★★☆☆☆
マルチプレイ	★★☆☆☆
操作感	★★★☆☆
総合評価	★★★☆☆



惑星連邦の兵器"Stasis Field"。エリア内の敵を動けなくする効果を持っている



"Dilithium Moon"からDilithium(資源)を採掘。ここをいかに押さえ、防衛するかが勝敗を決する要素となるだろう



マップ上のほかのスポットに移動できるWormhole。ここも戦略上で重要な要所になる

各種族の特徴

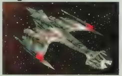
ここでは各種族で最強の戦艦ユニットと、4種族それぞれの特徴を紹介しよう。

Warbird Class



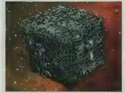
ロミュラン:標準でcloak(透明化)能力を備えた軍勢。神出鬼没で、特殊能力を駆使した頭脳的戦略を得意とする

Negh'Vah Class



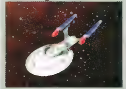
クリンゴン:かなり攻撃的な種族。特殊能力も、敵艦船に対する攻撃的なものが多い

Cube



ボーグ:敵艦船の乗っ取りなどを得意とする、かなり強力で極悪な軍勢。対人戦では最強かもしれない

Sovereign Class



惑星連邦:最もスタンダードな攻撃法と特殊能力を有する軍勢。初めてプレイする際にお勧めだ

Information

開発元	:アクティビジョン
販売元	:株式会社サイバーフロント
問い合わせ先	:サイバーフロント ユーザーサポート係 052-779-6549
価格	:8,800円
OS	:Windows 95/98
CPU	:Pentium 200MHz以上
メモリー	:32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	:DirectX 7対応3Dアクセラレーター
HD容量	:600MB以上
CD-ROMドライブ	:4倍速以上
サウンド	:DirectX対応のサウンドカード
対応API	:Direct3D、Glide
PC-98での動作	:×
発売時期	:2000年5月26日

™, ® & © 2000 Paramount Pictures, Inc. All rights reserved. Star Trek and related marks are trademarks of Paramount Pictures. © 2000 Activision, Inc. All rights reserved
Activision is a registered trademark of Activision, Inc.
Uses Bink Video. Copyright © 1997-1999 by RAD Game Tools, Inc.
The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Play Online Special Preview

MOTOCROSS MADNESS 2

モトクロス マッドネス 2

究極のモトクロスゲームの続編が登場
新たなるマッドネスの襲来に備えろ!

今夏に予定されている「Microsoft Motocross Madness 2」の発売が、いよいよ近づいてきた。オフロード用のモトクロスバイクを操り、スタジアムに設置されたコースや、草木もまばらな荒野を思いきり走り回る楽しさが凝縮されており、モータースポーツファンなら一度はプレイしてみる価値がある。今回は、ベータバージョンを用いてこのタイトルの魅力と概要を紹介する。（文／稲垣宗彦）

こだわりのラインアップに 本格派モトクロスゲームがパワーアップして登場

マイクロソフトのゲームに関しては、あまり悪い評判を耳にすることがない。同社からはさまざまなジャンルのゲームが発売されているが、厳選された良質なタイトルばかりなのが特徴である。中でも、バイクや車など地上を走る乗り物を扱うほとんどの作品に、マッドネスというタイトル名が付けられており、シリーズ化(?)されている。その名のとおり、どれも一風変わった"無軌道"な内容となっており、それ以外のジャンルのゲームがオーソドックスでおとなしいイメージであるのと対照的で、なんとも面白い。



だれが最初に第1コーナーに飛び込むか？ ホールショット（スタート直後のトップポジション）を狙い、緊張が高まるスタート前の一瞬。スーパークロスはもっとも華のある競技形式である



メインスタンド前の大ジャンプで"Double Can-Can"！ 片足をタンクの上に乗せて反対側に振り上げるのがCan-Can、さらにもう一方の足を添えるので、Double Can-Canと名付けられている。重力を無視するかのように華麗に空を舞う、

ここで紹介する「Microsoft Motocross Madness 2」（以下、MCM2）は、オフロードバイクレーシングとして最高の出来と言われた「Motocross Madness」（以下、MCM）の続編となる最新作で、悪路をものともせずに走るモトクロスバイクを扱ったゲームだ。無駄な部分をすべて削ぎ落とした軽量な車体に、トルクフルなエンジンを積み込んだバイクで、走りのスタイル、ジャンプアクション、スピードを競うのである。

バイクとライダーの両方をコントロールして アグレッシブな走りを目指せ

F1などの4輪の車を扱ったタイトルに比べ、2輪のレースを題材にしたゲームは種類も少なく、バイクを好む人たちの不満の一つとなっている。前作は結局日本で発売されることがなく、残念に思ったものだが、それにもかかわらず一部に熱狂的なファンを獲得していた。MCM2は日本でも正式に発売されるので、続編を待ちわびていたファンの人は安心してほしい。

実際のバイクの運転では、左右への体重移動がコーナリングで非常に重要な意味を持つ。さらに、極端な段差がある凹凸を越え、ジャンプまでこなさなければならないオフロードの走行では、前後の体重移動も軽視できない要素となっている。MCMでは、この体重移動をプレイヤーがコントロールできるように作られていた。そのため、ジャンプ中に姿勢を変え、迫り来るコーナーに備えるなど、よりアグレッシブでリアルな走りを楽しむことができたのだ。MCMは、グラフィックなどの見た目の部分はもちろん、内容的にも完成度の高い作品として仕上がっていた。続編のMCM2では、そういった長所をすべて引き継ぎ、さらなるパワーアップが図られている。

無人の荒野からスタジアムのサーキットまで 4タイプのレースでスピードを競え!

MCM2のシングルプレイには、バハ／エンデューロ／ナショナルズ／スーパークロス／スタント／プロサーキットと、6種類のイベントタイプ（ここでは競技形式といった意味）が用意されている。

このうち、バハとエンデューロは内容的にはほとんど変わりがなく、野外のフィールドに設置された複数のゲートを順にくぐり抜け、走破に要したタイムを競う。バハは無人の荒野、エンデューロはスキー場などの生活圏に近い場所がレースの舞台となっている。エ



広大な野外フィールドを舞台に、スピードを競うバハ。走るコースは、おおよその外観を表したグラフィックを見ながら選択することができる。各イベントタイプには10種類前後のコースが用意されていて、ボリューム感もたっぷりだ

Information	
発売元	マイクロソフト株式会社
お問い合わせ	マイクロソフト カスタマーインフォメーション センター 東京 03-5454-2300 大阪 06-6245-6945
価格	未定
発売時期	2000年夏発売予定

© 1998-2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.



前方から来るバスに気を付けながら、次のゲートを目指す。エンデューロでは、人が生活する場所を舞台にしているため、さまざまな障害物がプレイヤーの行く手を阻むことになる



満員のスタジアムで行われるスーパークロス。首位を独走する自分への観客の熱い声援にこたえ、ジャンプ中にシートの上にあおむけになる"Lazy Boy"を決めてみた



ナショナルズでは、屋外のクローズドサーキットを舞台に、ライバルたちとスピードを競う。タイトなコースでの立体的な展開が待ち受けており、緊張感あふれるレースを楽しむことができる

ンデューロの場合、一般道を通行する車など、動く障害物も多く、よりエキサイティングなプレイを楽しめるようになっている。これら二つの競技では、決められたコースにとらわれることなく、広いフィールドを自由に走り回ることができるのが魅力だ。次のゲートを目指して道なき道を最短距離で爆走すれば、ほかのゲームにはない豪快さを味わうことができる。

また、ナショナルズでは自然の地形を生かした屋外のサーキット、スーパークロスではスタジアム内に設営されたクローズドサーキットを規定数周回して、そのタイムを競い合う。これらは舞台となる場所が違うだけで、競技としてはよく似たスタイルとなっている。この二つの競技では、コースの特徴を体で覚えることが大切である。鈴鹿などの一般的なレースに使用されるサーキットと違って、起伏に富んだ、立体的でタイトなコースとなっているので、ジャンプすべきポイントとそうでない場所をしっかり把握しておかないと、1位を奪い取ることは難しい。頭の中で、上下の高さも含めた立体的なコース取りを思い浮かべ、いかに効率良く走り抜けられるかを意識しよう。同じモータースポーツとはいえ、オンロードのレースとはまったく違う考え方が必要となってくるのだ。

MCMシリーズならではのスタントも健在 16種類のクールなアクションをアピールしよう

前述の四つのイベントタイプは、基本的にゴールまでのタイムを競うという、一般的なモータースポーツと同様の競技形式である。しかし、スタントだけはまったく違った、MCMシリーズならではの競技形式だ。スタントでは、一定時間内に何回もジャンプを繰り返し、空中でさまざまなアクションを決め、それによって得られるスコアの合計点を競うことになる。二つのボタンと8方向へのレバー操作で実現される全16種類のアクションは、知らない人から見るとどれも想像を絶するようなものばかり。現実の世界でスーパークロスなどに出場する一流のライダーたちは、これらのアクションをいとも簡単にこなしてみせるのだが、ゲームの中とはいえ、プレイヤーもそのクールなアクションを存分に行うことができるのである。

ほかにも、プロサーキットというイベントタイプが用意されている。これは、実際にはほかの五つとは違った、独立したゲームモードとなっている。プレイヤーはローカルなウィークエンドレーサーからスタートし、賞金を稼ぎながら勝ち上がり、より高いランクのレースへと挑戦していく。レースに出場するためにはエントリーフィー（参加費）が必要だし、派手に転倒すれば医療費や修理代が掛かる。優れた成績を収め、賞金をきちんと稼いでいかないと、すぐに資金が底をついてしまうのだ。闘争心をちょっとだけ抑え、事故を起こさないようにすることも必要である。



ジャンプアクションだけに焦点を当てたのが、スタント。これは、ハンドルバーに足と手を掛け、空中でえび反りになる"Cordova"を決めているところ



[illegible]から、一流選手を目指してレースを戦っていくプロサーキット。見るからに"素人"という感じの、フランネルのシャツとジーンズというスタイルがほほ笑ましい

バハ／エンデューロの攻略ポイント

豪快な走りを楽しめるバハとエンデューロ。もっとも、そのスピード感と迫力に酔っているだけでは、決して勝利の栄光は巡ってこない。プレイヤーが操るバイクは軽い車体に比べて強大なパワーを持っているため、ちょっとした上りの斜面の切れ目でも空中に飛び出してしまう。ジャンプ中はもちろん方向転換ができないので、例えばゲートの直前などで方向を定めずにジャンプしてしまうと、大きなロスタイムとなってしまう。ゲートの位置を把握し、効率の良いコース取りを覚え、無駄なジャンプを極力避けるというのが、勝つためのセオリーなのである。



右前方に見えてきたゲートを目指し、ライバルとデッドヒートを繰り広げる。ゲートの位置は、左下の矢印で示されている。スピードを出し過ぎてゲートをくぐれない、そんなことがないように注意しよう

作戦の選択が勝利へつながるスタント

派手なアクションで得点を競うスタント。アクションを決める前後には、ポーズを取る準備のためと、操縦する態勢に戻るために、若干の時間を必要とする。ポーズが決まっている時間の長さでスコアが決定されるので、結果的には、いかに長く、遠く、高くジャンプできるかが問われることになるのだ。もちろん、着地に失敗すればスコアは加算されない。安全策を選んで少ないスコアを地道に稼ぐか、あるいは一発大逆転の超ロングジャンプを狙っていくのか？ スタントには、そういった戦略の幅があり、奥の深い競技として仕上がっている。



ジャンプに成功すると、このようにスコアが加算されていく。着地に失敗すればスコアは入らないので安全に着地ができる場所を見極めることが重要だ

世界で活躍する各メーカーの協力を得て 大幅にグレードアップしたリアリティー

当然ながら、前作から進化し、さまざまな点でパワーアップしているMCM2。モトクロスにかかわるメーカーの協力を得て、マニアも納得するこだわりのディテールを再現し、よりリアルな内容に仕上がっているのだ。

グラフィックの向上で バイクやウエアのディテールもよりリアルに

MCM2を前作と比較してみると、何よりグラフィックの質が大きく向上している点がとても印象に残る。MCMよりも路面などのテクスチャーがきめ細かくなり、さらに表示されるオブジェクトの数が大幅に増えている。このおかげで、エンデューロのような一般車両が走り回るフィールドでも、ゲームをプレイすることが可能になっているのだ。

また、ホンダ／ヤマハ／KTMといった各メーカーの協力により、ゲーム中に登場するバイクが実名になったこともファンにとってはうれしい変更点だ。ホンダからはCR125／CR250／XR400R／CR600R／XR600R／XR650Lの6車種、ヤマハはYZ125／YZ250／YZ426Fの3車種、KTMは125SX／250SX／400SX／520SXの4車種と、多数のバイクが登場し、ボリューム感も満点となっている。これらを見ると、2ストロークエンジンのバイクだけでなく、4ストロークのマシンもカバーされており、排気量のバリエーションも増えていることが分かる。もちろん、それぞれのエンジン特性は異なっているので、その違いを味わってみるのも楽しみの一つである。



MCM2にはバイクメーカー3社の実名バイクが多数登場する。また、レーシングウエアもFOX社やAnswer社のロゴが入ったものを選べる点も、作り手のこだわりが感じられる部分だ



マルチプレイでは、多様な接続方法をサポートしている。今回のベータバージョンでは残念ながら試すことができなかったが、快適な[illegible]



巨大な建築機械のわきを、数台のバイクが猛スピードで駆け抜けていく。マップごとにどんなオブジェクトが登場するのかをチェックするのも楽しそうだ

さらに、ライダーの服装に関しては、FOX社とAnswer社の2社が協力している。それぞれのロゴが入ったウエアを着られるようになり、実際のレースシーンさながらの場面を再現できるようになったのも、モトクロスファンのマニア心をくすぐるポイントとなっている。細部を見れば見るほど、こだわりに満ちた作品、それがこのMCM2である。モトクロスを良く知っている人ほど、より楽しめる内容となっていることは、間違いないだろう。

熱い走りが楽しめる もう一つのモトクロスゲーム

Edgar Torronteras' MOTO-X 2000



これがEdgar Torronteras。レース前にそのコースに関するアドバイスをしてくれるほか、彼の神業的なジャンプがムービーとして収録されている。レー[illegible]

日本ではあまり知られていないモトクロスやスーパークロスも、海外では非常に高い人気を誇っている。当然、これらを扱ったゲームも数多く作られている。

この「Edgar Torronteras' MOTO-X 2000」(以下、MOTO-X 2000)は、スペイン人ライダー、Edgar Torronterasが監修しているモトクロスゲームで、Motocross／Supercross／Freestyle／Tournamentという四つのゲームモードを楽しむことができる。表面的にはMCM2とよく似たものに仕上がっているが、遊び比べてみると大きな違いが見つけられる。

MCM2では、走行時やジャンプ時の体重移動、姿勢制御などは、極力プレイヤーに任せるように作られている。一方、MOTO-X 2000ではCPUによるサポートがかなり強力に作用し、障害物にぶつかったとき、無茶な[illegible]

MOTO-X 2000は煩わしい部分はCPUに任せ、あくまでも豪快な走り、迫力を楽しむような作りになっている。その違いはコースにもよく表れていて、MOTO-X 2000ではリアリティーよりも、視覚的な面白さを重視した、過激なものばかりが用意されている。

どちらがより楽しめるかとなると、これはもう好みの問題となってしまう。MOTO-X 2000にはデモ版が用意されているので、オフィシャルサイト(http://www.deibus.com/)からダウンロードして、試してみてはいかがだろうか?

Information

[illegible]	Deibus Studios社
発売元	Havas Interactive社
価格	$38.95(US)
発売時期	発売中(アメリカのみ)

[illegible] Reserved. All trademarks are the property of their respective owners.



ジャンプ中に難しいアクションが決まると、派手な演出で光の輪が表示される。コースもリアリティーよりも過激さが重視されており、CPUの強力なサポートがなければ完走は無理だ。アクションを決めるためには、二つのボタンと方向キーを組合せて、対戦格闘ゲームのような"コマンド入力"が必要になる



一定時間内にジャンプアクションをたくさん決めて、スコアを競うFreestyle。これは、"Can-Canの逆"という意味で名付けられた"Nac-Nac"という技

特集1

話題作が続々登場
パソコンゲーム高密度攻略

公道を走り抜けるのが気持ちいい「ニード・フォー・スピード」シリーズの最新作「ニード・フォー・スピード PORSCHE UNLEASHED」と、AD&Dをベースとした期待のRPG「ICEWIND DALE」を早くも徹底攻略。また、NPCに指示できるシステムが新しいアクションゲーム「MESSIAH」の記事では、迷いやすい序盤ステージを分かりやすく解説している。







チャレンジ精神がかき立てられる 二つのゲームモードを徹底解説

NEED FOR SPEED PORSCHE UNLEASHED

公道を使ったレーシングゲームとしておなじみのニード・フォー・スピードシリーズ。その5作目となるのが、ドイツが誇る歴代のポルシェをテーマにした「ニード・フォー・スピード PORSCHE UNLEASHED」だ。実車を忠実にモデリングし、本物そっくりのサウンドを再現したこのこだわりのドライブシミュレーターには、純粋なレース以外にも楽しめるゲームモードが用意されている。その概要や、攻略のこつを紹介しよう。

テストドライバーを目指すか 賞金稼ぎとして名をはせるか?

「ニード・フォー・スピード PORSCHE UNLEASHED」(以下、NFS:ポルシェ)には、“シングルプレイヤー”や“マルチプレイヤー”などの一般的なゲームモードのほか、2種類のユニークなゲームモードが用意されている。どちらも、前作の「ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス」にあったキャリアプレイをさらに進化させた、魅力的な内容に仕上がっている。

一つ目のモードは、ファクトリードライバーだ。まず、プレイヤーがポルシェのテストドライバーとして採用されるところから始まる。そして、次々と課せられるミッションを一つ一つクリアしていけば、テストドライバーとしての信頼度が上がり、より高度なテクニックが必要とされる仕事を任されることになる。ミッションの内容は変化に富んでおり、次なる指令への挑戦意欲がかき立てられること間違いなしだ。

もう一つのモードは、賞金の懸かったレースに挑戦するエボリューションだ。稼いだ賞金で車をチューンアップしたり、新車を購入したりすることができる。ダメージを受けた車は修理が必要で、さらに気分次第で車のカラーリングを変更できるなど、オーナー気分を満喫できる内容になっている。



夕やみが迫る中での、ファクトリードライバーのワンシーン。新車のテストはあらゆる状況下で行われるので、プレイヤーの柔軟なドライビングテクニックが問われることになる



エボリューションにおけるレースシーン。車種限定のレースはマシンパワーの差が少なく、接戦になりやすい

シングルプレイに用意された四つのコース

シングルプレイでは、四つのコースを使ってレースを楽しむことができる。ファクトリードライバーやエボリューションでは、さらに多くのバリエーションのコースが用意されているが、まずはこの四つのコースで腕を磨こう。

コートダジュール

水平線に太陽が沈んでいく中、美しい海岸線を走ることができるコートダジュールのコース。特に難しい場所もなく、景色を楽しみながら走ることができる



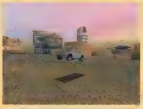
ピレネー

ピレネーでは、朝の澄んだ空気を切り裂くように、アクセルを全開にして走行することになる。非常にスピードが出るコースなので、車のバランスを崩さないように注意したい



ノルマンディー

森林から農村地帯を抜け、山岳地帯を目指して走るコースとなっているノルマンディー。途中にある穀物の集積場の中を、いかにスムーズに通過するかがポイントになる



モンテカルロサーキット

ショーウインドウが輝く町の中に設定された、モンテカルロサーキット。非常にタイトなカーブが連続しており、アップダウンも激しいので、うまくブレーキを使うことを心掛けよう



Information

開発元	:エレクトロニック・アーツ
発売元	:エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	:エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	:7,800円
OS	:Windows 95/98
CPU	:MMX Pentium 200MHz以上(Pentium II 266MHz以上推奨)
メモリー	:32MB以上(64以上推奨)
ビデオ	:Direct3D対応ビデオカード(メモリー4MB以上、8MB以上推奨)
HD容量	:150MB以上(625MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	:4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	:DirectSound対応のサウンドカード
対応API	:Direct3D
PC-98での動作	:NXシリーズで可
発売時期	:2000年6月8日末予定

©2000 Electronic Arts Inc. Need for Speed, Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks of registered trademarks of Electronic Arts Inc in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

(注)画面は開発中のものです。

ファクトリードライバー

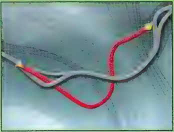
ファクトリードライバーでは、与えられた課題を制限時間内にクリアできれば、次のミッションに進むことが可能となる。また、いくつかのミッションをこなすと、テストドライバーとしての腕が認められてライセンスが発行されたり、特別仕様車をプレゼントされたりすることがある。

“目的地まで車を無事に届けろ”というような指令や、純粋にプレイヤーの車をコントロールするテクニックを測る試験もあるが、主なミッションの内容は、スラローム型、ジムカーナ型、タイムトライアル型、パイロン倒し型の4パターンに分類できる。



特殊ペイントの施されたカレラRSが、“ご褒美”としてプレイヤーに手渡される。この車は、シングルプレイヤーなどのモードで使用可能となる

スラローム



道路上に置かれたパイロンの左右を、S字を描くように交互に通過していくのがスラロームだ。最初のうちは、各パイロンの配置も整然としていて難なくクリアできるが、荒れた路面や悪天候、急カーブなどの複雑なコースの登場によって、難易度が上がっていく。

上手にクリアするためのこつは、スムーズなスピードコントロールにある。パイロンの手前で減速して車の向きを変え、パイロンを通過した所で素早く加速すること。パイロンの真横に来てからハンドルを切るのでは遅い。次のパイロンへのアプローチを良い角度で行うためにも、ブレーキとハンドル操作は早めに行うよう心掛けよう。

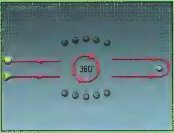


パイロンを倒しても失格にはならないが、走行タイムに2秒加算されてしまう。規定のタイム内に走りきらなければならないので、当然避ける必要がある



雨のアウトバーンでのスラローム。路面が滑りやすいので、積極的にドリフトを使って車の向きを変えていくことをお勧めする

ジムカーナ



摩擦が非常に少ない滑りやすい路面の上で、正確な車のコントロールを要求されるのがジムカーナだ。特に初心者が戸惑ってしまうのは、360°ターンである。走行中の車を1回転スピンさせるこのターンは、パイロンで囲まれた範囲の中で、矢印で示された方向に行わなければならない。そこで、サイドブレーキを使った技が必要になるのだ。

指定された場所に差し掛かったら、サイドブレーキを引いてきっかけを作り、矢印の方向へハンドルを切る。サイドブレーキを引いたまま、車が180度ターンしたところでハンドルを逆に向けると、360度ターンの完成だ。回転を始める前にある程度の加速が必要だが、スピードが出過ぎると指定の範囲からはみ出してしまうこともあるので、注意しよう。



360°ターンに成功すると、タイヤの跡がこのように残る。途中でハンドルを逆に切り直すことが、そつなくクリアするためのポイントである



滑りやすい路面でのUターンは、ブレーキをうまく使って後輪を滑らせ、極力回転半径を小さくしよう

タイムトライアル

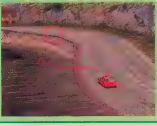


タイムトライアルは、指定された区間を、決められた時間内に走りきるミッションだ。一般車が行き来する公道を、猛スピードで突っ走らなければならない。一般車はスピードが遅いので、走行ラインを変えて追い越さなければならない上、対向車も登場する。

さらにやっかいなのが、体当たりでプレイヤーの車を止めようとするパトカーだ。速度差を利用して一気に抜き去ってしまうのが一般的な回避方法だが、コース上に用意された分岐路を使って、パトカーに出会わないルートを走る手もある。ただし、ミッションによっては進むルートが限定されていることもあるので、正しいルートを示す矢印に注意しよう。

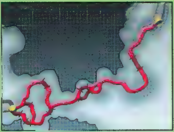


スピードが上がったら、上り坂での油断は禁物。宙に浮いてしまった車は、着地時に挙動が不安定になる。前方に一般車がいた場合、避けきれずに追突してしまう危険もある



前方に待ち構えるパトカーを避けるため、左の板張りのルートへ進む。コースを熟知していれば、彼らを出し抜くことができるというわけだ

パイロン倒し



コース上に複雑に配置されたパイロンを倒して回るミッション。矢印で示されるとおりに進めば、すべてのパイロンを倒せるようになっている。ほかのミッションに比べてコースが複雑に込み入っており、直角コーナーをパスしなければならないなど、高い難易度となっている。コース全体をしっかり覚えておかないと、クリアするのは難しいだろう。

パイロンを倒し損ねると、その場で反転して倒しに戻らなければならず、大きなタイムロスとなってしまう。コーナーの途中や狭い路地に置かれたパイロンは、特にスピードを落として確実に倒すこと。



切り立ったがけの下の交差点を、直角にターンする。道幅を広く使うと、無駄な減速を避けることができる。“アウト・イン・アウト”の分かりやすい例だ



パイロンを倒した途端、Uターンを指示する矢印が頭上に現れた。これをあらかじめ知っていれば、減速しながらパイロンを倒し、タイムを短縮することができる

過去から現代へと歴史をたどり ポルシェの伝統を肌で感じ取れ

自分の車を所有し、さまざまなパーツを買いそろえてチューニングしていくというのは、車好きの人たちが持つ願望の一つである。そんな夢をかなえてくれるのが、エボリューションというゲームモードだ。歴代のポルシェを年代に沿って順に購入し、その歴史を体験することもできる。

エボリューション

このゲームモードでは、プレイヤーは与えられた資金を使ってポルシェオーナーとなり、レースに出場する。そこで得た賞金でさらに新しい車を購入し、上のランクとなるレースに挑戦していく。こうしてポルシェコレクションを増やしつつ、各レースを勝ち抜いていくのがエボリューションだ。稼いだ賞金で改造用パーツを購入することも可能で、独自のチューニングを施す楽しみも味わえる。

最初は、オールドポルシェのみが参加できる"クラシック"で賞金を稼いでいくことになる。各レースはいくつかのコースを転戦する仕組みになっていて、着順に応じて8から1ポイントがプレイヤーに加算される。レース終了時点でトータルのポイントが上位3名のうちに入っていれば、次のレースに進む条件をクリアしたことになる。その時点で、さらに上位のランクに属するポルシェの購入が可能となり、すべてのレースをコンプリートすれば、次の時代に進んでいけるというわけだ。時代が進めば車種が変わるだけでなく、レースのカテゴリーも増え、ライバルたちも手ごわくなっていくのだ。



レースは基本的にサーキットではなく、公道を使って行われる。美しい景色を眺めながら走ったり、入り組んだコースを駆け抜けていくことも、NFS:ポルシェの魅力だ

ガレージ

新車や中古車の購入、修理、チューニングなどの車に関する変更は、すべてこのガレージで行う。各項目を簡単に解説しよう。

ニューカー

最初はここで車を買う。その際には、自分の好みの色を指定することができる。ショーケースでマシンスペックなどを確認できるほか、指定した2台の外見や性能などを比較することも可能だ

セッティング

マニュアルシフトとオートマチックの切り替えや、ルーフの開閉などを選ぶことができる。いったん好みの設定に変更してしまえば、毎回チェックする必要はない

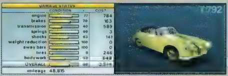
リペア

中古車を購入したときや、レース中にダメージを受けた場合には、ここで修理をしないと本来の性能を発揮することができない。コンディションは必ず100%に整えておこう

カーセットアップ

カーセットアップでは、購入したパーツの取り付けや、サスペンション、ブレーキバランス、ギアレシオなどの調整が可能となっている

ユーズドカー



中古のポルシェが購入できる。新車に比べると安価だが、修理代が別途必要になるのが難点。在庫は流動的なので、いつでも好きな車種を購入できるわけではない

セル

車を売却して資金を増やすことができる。あらかじめ希望売却価格を指定しておくと、レースの終了後などに購入希望者からのコンタクトがある。提示された値段に満足できなければ、必ずしも売ってしまう必要はない



パーツ

パーツを購入して車をチューンアップする。序盤は特に必要ないが、後半では必須となる。カーセットアップで取り付けておくことを忘れずに

ペイントショップ

性能には影響しないが、車を自分の好きな色にペイントすることができる。車体にレースナンバーを書き入れることも可能だ

エボリューションの三つの時代の特徴

エボリューションは、ポルシェの創成期から現在までの三つの時代で構成されている。登場する車もレースのモードもそれぞれ異なっており、順番に楽しんでいくことができる。その特色と、レース参加の条件をチェックしていこう。

クラシック

1950年代から1960年代に製造されたポルシェが登場し、のんびりとした雰囲気のレースに参加する。ライバルたちは車のチューンアップを一切していないらしく、プレイヤーは特にパーツを購入することなく勝ち抜いていけるはずだ。あまり賞金を無駄遣いせず、次の時代まで貯金しておくことをお勧めする。

この時代に限ったことではないが、すべてのレースで入賞すると、次の時代に移る際にボーナスレースが開催され、特別仕様の車をプレゼントしてもらえるチャンスが与えられる。クラシック時代では550A スパイダーで参戦するボーナスレースが行われ、無事に勝利すればこの車を入手することができる。



クラシックでは、オールドポルシェ独特の低くうなるようなエンジンサウンドを楽しみつつ、気楽に走ろう



流線型のシルバーボディーが美しい550A スパイダー。この車が手に入るチャンスを与えられるボーナスレースは、カーレースの古い伝統を持つモナコで開催される

トーナメント

レース名	参加費	賞金	参加条件
356チャレンジ	$0	$5,000	356のみ
356Aカップ	$0	$6,000	356Aのみ
356Bエンデュランス	$0	$10,000	1600cc以下の356B
2000ccチャレンジ	$500	$11,000	2000cc以下の356Bと911
911カップ	$1,000	$12,000	911のみ

黄金期

1970年代に作られたポルシェを中心にレースが行われる黄金期。クラシックではトーナメント形式のレースにしか参加できなかったが、ここからはクラシッククラブというレースも開催されるようになる。クラシッククラブはオールドポルシェでも参加できる上、トーナメントに比べるとエントリーフィー(参加費)が若干安めに設定されている。かといって、賞金が低いわけでもないので、まずはこのレースで賞金を稼ぐといいだろう。

黄金期でのポイントとなるのは、車のチューンアップだ。標準仕様のままの車では、そう簡単には勝つことができない。勝てるレースに何度も参加してお金をため、パーツを買いあさるというのが普通のスタイルだ。値段の高い、高性能な車ほど修理費もかさむので、安全第一でレースに望むべきである。



スイスの美しい森の中から飛び出し、製材所に差し掛かった914。道路わきの建物や木材などのオブジェクトも、しっかりと描写されている



RR駆動というポルシェの伝統を破り、FR駆動を採用しているのがこの944シリーズだ。ハンドルの切れが良く、ぐいぐいと曲がるので走りやすい

トーナメント

レース名	参加費	賞金	参加条件
ミックスクラスチャレンジ	$4,000	$20,000	クラス2とクラス3の車
911 ノンターボカップ	$4,500	$22,500	ノンターボの911s
カレラ RS 2.7チャレンジ	$10,000	$25,000	911 カレラ RS 2.7のみ
944カップ	$10,000	$50,000	944sのみ
911 ターボチャレンジ	$20,000	$60,000	911 ターボのみ

クラシッククラブ

レース名	参加費	賞金	参加条件
356チャレンジ	$2,000	$20,000	356、356A、356Bのみ
オーバーザマウンテン	$1,000	$40,000	クラシックで登場する車
クラシック911カップ	$2,500	$30,000	1970年以前の911sのみ
ヨーロピアンラリー	$4,000	$100,000	クラシックで登場する車

現代

ここでは、1980年代後半以降に作られたポルシェを中心にレースが開かれる。レースのタイプは、トーナメント、クラシッククラブに加えて、黄金期クラブも選択可能になる。これは黄金期で使用した車を使って参戦するレースで、難易度は高くなっているものの、フルチューンした自慢の車で挑めば優勝を狙えるはずだ。

この時代では、どのレースでもライバルたちは間違いなくチューンアップされた高性能な車を使ってくる。単純に高くて良いパーツを装備するだけでなく、コースコンディションに合ったパーツを、その都度選択して対応していこう。特に、タイヤとサスペンションは重要だ。初めて参加するレースの場合、まずは練習走行をして、セッティングを固めておくべきである。たくさんのコースを転戦する大規模なレースが多いので、準備不足で臨んだ場合は修理代がかさんで、蓄えた賞金を減らしてしまうだけになりかねない。



雨のアウトバーンをスリックタイヤで高速走行するのは無謀だ。水はけの良いレインタイヤに履き替えておこう



入り組んだ路地でのレース。いくつもの分岐があるので、ルートの選択が勝敗を分ける可能性もある。どこで道路が分岐しているかを知るためには、画面左下に表示されるマップが役に立つ

トーナメント

レース名	参加費	賞金	参加条件
Class 3トロフィー	$25,000	$150,000	Class 3の車のみ
Class 2トロフィー	$30,000	$175,000	Class 2の車のみ
Class 1トロフィー	$35,000	$100,000	Class 1の車のみ
ボクスターチャレンジ	$40,000	$125,000	ボクスターのみ
911アニバーサリーカップ	$45,000	$140,000	ノンターボの911と996
2000 911 ターボチャレンジ	$50,000	$200,000	2000 911 ターボのみ

クラシッククラブ

レース名	参加費	賞金	参加条件
356チャレンジ	$2,000	$20,000	356、356A、356Bのみ
オーバーザマウンテン	$1,000	$40,000	クラシックで登場する車
クラシック911カップ	$2,500	$30,000	1970年以前の911sのみ
ヨーロピアンラリー	$4,000	$100,000	クラシックで登場する車

黄金期クラブ

レース名	参加費	賞金	参加条件
914チャレンジ	$3,000	$30,000	914sのみ
944トロフィー	$5,000	$80,000	944sのみ
ウェスタンヨーロッパラリー	$38,000	$400,000	1980年以前の車のみ
911 Carrera RS 2.7カップ	$10,000	$175,000	911 Carrera RS 2.7sのみ
ヒルクライム	$10,000	$40,000	クラシックと黄金期で登場する車
モンテカルロ	$15,000	$70,000	クラシックと黄金期で登場する車



AD&Dベースの最新RPG 北方の地で冒険者の行く先を照らすものは何か？

ICEWIND DALE

「BALDUR'S GATE」をはじめとする優良RPGシリーズを世に送り出しているInterplay Productions社。同社が、この夏「BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN」に先駆けてリリースするのが、北方の冒険物語「ICEWIND DALE」である。AD&Dをベースにしたおなじみのゲームシステムでありながらも、多くの追加スペルやアイテム、モンスター、そして新しい冒険が用意された正統派の大型RPGだ。

BGからの改善点を含めIWDの魅力を総チェック

Check Point ①

新しい冒険が展開される北の世界でのストーリー

正統派テーブルトークRPGの持つ奥深いストーリー性と自由度の高い戦略性をコンピューターゲームに再現し、多くのファンを獲得した「BALDUR'S GATE」(以下、BG)。1998年に発売されたこの作品は、読者の記憶にも新しいだろう。

BGのみならず、BG拡張シナリオ「TALES OF THE SWORD COAST」(以下、TSC)や、「PLANESCAPE:TORMENT」(以下、Torment)も、基となっているテーブルトークRPG「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」(以下、AD&D)のプレイ層が多いアメリカを中心に、絶大な人気を博した。このような状況下で、「BALDUR'S GATE 2:SHADOWS OF AMN」(以下、BG2)の発売を待つ声が高まる中、一足先に本作「ICEWIND DALE」(以下、IWD)がリリースされる。

IWDは、BGと同様にAD&Dの最もポピュラーな中世的世界設定「FORGOTTEN REALMS」に基づいた作品であり、同名の小説(Robert Salvatore著『Icewind Dale』3部作)も出版されている。舞台となる"Icewind Dale"は、BGやTSCでの冒険の地となった"Sword Coast"よりはるか北に位置する地方で、厳しい自然に取り囲まれている。木々が少なく、地面は常に厚い雪に覆われているため、旅する者は少ない。居住者も多くないため、大きな町が発展するまでには至らず、未踏の地や危険な生物も多い所だ。

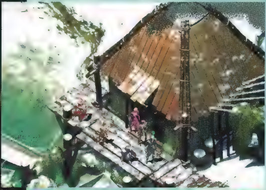
IWDの舞台となる場所は小説と同じなのだが、小説よりも少し前の時代となっているので、小説やBGに登場した有名人"Drizzt"などに出会う機会は、残念ながらなさそうである。IWDでは、プレイヤー自身が主人公となる、まったく新しい物語が紡ぎ上げられるのだ。

Check Point ②

BGと同じ感覚でプレイできるInfinityエンジンの採用

IWDでは、BG、TSC、Tormentと3作にわたって使用されたInfinityエンジンが採用されている。ただし、IWDで使用されているInfinityエンジンは改良が加えられているので、巨大なキャラクターが登場したり、アニメーションがより派手になったりと、グラフィック面での進歩が見られる。

BG、TSC、Tormentのどれか1作でも遊んだことのあるプレイヤーなら、マニュアルを読まなくてもすぐにプレイできるはずだ。操作パネルの概観は、基本的にBGとまったく同じであり、IWDではフォントやアイコンのデザインに若干の違いがあるだけに過ぎない。ショートカ



本作は [illegible] とは似ても似つかない極寒の地"East [illegible] 全ても十分凍りかけている。ホートが [illegible]



BGと [illegible] 厳しい気候の北方が舞台のせいか、やや暗めで落ち着いた色調になっている

Information

開発元	：Black Isle Studios社
発売元	：Interplay Productions社
販売元	：株式会社セガ・エンタープライゼス
問い合わせ先	：セガPCユーザーサポートセンター 047-380-6441
価格	：未定
OS	：Windows 95／98
CPU	：PentiumⅡ 233MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：DirectX対応、メモリー2MB以上のビデオカード
HD容量	：未定
CD-ROMドライブ	：8倍速以上
サウンド	：DirectX対応カード
対応API	：DirectDraw、Glide
PC-98での動作	：未定
発売時期	：2000年夏

© 2000 BioWare Corp. All rights reserved. Interplay is a registered trademark of Interplay Productions. All rights reserved. Exclusively licensed and distributed by Interplay Productions. FORGOTTEN REALMS, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc. All rights reserved.

ットキーについても変更点は無い。もちろん、初めてのプレイヤーでも感覚的に理解しやすいインターフェースになっている。

残念なのは、Tormentで追加された“走る”機能がIWDには用意されていないこと。ファンタジー世界を忙しく走り回るのは無粋かもしれないが、いち早く冒険を進めたいプレイヤーにはやはり不満が残るだろう。

Check Point 3

好みのプレイスタイルが実現可能なゲームシステム

IWDは、BGで好評を博したフィーチャーをすべて受け継いでいるためか、発売前でありながらも、アメリカではかなりのBGファンの期待を集めているようだ。ただ、まったくBGと同じわけではなく、IWDには、快適に冒険ができるようにいくつかの変更と改善が加えられている。

BGで可能だった、パーティーメンバー6人全員をお手製のキャラクターにして冒険する“1人マルチプレイ”(シリアル接続にし、自分をホストにして、ほかの参加者抜きでキャラクターを6人用意すればよい)はとても人気があった。そのためか、IWDでは仲間になるノンプレイヤーキャラクター(以下、NPC)を登場させず、シングルプレイ開始時に6人のキャラクターを作成し、そのパーティーで冒険を進めていけるようになっている。

しかし、旅の先々でNPCの仲間探しをするのもなかなか楽しかったというプレイヤーもいるだろう。少し寂しい気持ちもするが、“理想とするパーティーメンバーで自分の周りを固められる楽しさが与えられた”と前向きに考えよう。6人全員をFighterにしたような極端なパーティーでも自在に作ることができるのだ。もちろん、BGと同様に1人マルチプレイも可能なので、マルチプレイ用のキャラクターを育てておいて、協力プレイで活躍させたいと思っているプレイヤーも存分にやり込めるだろう。

ほかにも、世の人々からの評判を表すReputation値も顧みず、盗んで盗んで盗みまくり、町では衛兵に追われる“悪党プレイ”や、6人パーティーを推奨するゲームシステムに逆らい、たった1人でクリアを目指す“猛者プレイ”など、BGでできたプレイスタイルはIWDでもすべて可能だ。自分自身の好みに応じて、自由な遊び方を試してほしい。

Check Point 4

BGでの不満が解消されたレベルアップと戦闘での改善点

BGやTSCで、プレイヤーの最も大きな不満となったのは、獲得できる経験値に限界があり、その限界値が低かったことだ。最も成長の早いThiefですら、8レベルまでしか成長できず、拡張パックであるTSCでも、その上限は1レベル分程度しか増加されなかった。その結果、かなり成長してからやっと呪文を使えるようになるPaladin、Rangerなどの上位クラス(Fighter、Mage、Cleric、Thief以外の、高いAbilityが要求される特殊クラス)は、人気のクラスであるにもかかわらず、高いAbility(能力値)の割にはいまひとつ使いどころのない、魅力と戦闘力に欠ける存在となっていた。

IWDにおいては、レベルと経験値の制限も大きく改善され、経験値の上限は180万1000にまで大幅に引き上げられた。これはクラスによって異なるものの、14〜18レベルまでキャラクターが成長できることを意味している。レベルが上がるということは、単に呪文をメインとしてプレイするMageやClericにだけ恩恵があるわけではない。上位クラスであるPaladinがCleric呪文を使えるようになるなど、各クラスの個性が発揮され、よりいっそう面白い冒険ができるようになるのだ。

戦闘に関して最も目を引いたのは、敵の大まかな体力が表示されるようになった点だ。BGなどでは、同じ種類の敵が多数襲い掛かってくると、すべて同じグラフィックなので、どれを攻撃していたのか分からなくなってしまうことがあった。しかし、IWDの戦闘画面では、敵にカーソルを合わせることによって、Uninjured(無傷)、Hurt(傷ついた)、Badly Injured(ひどく傷を負った)、Almost Dead(死にそうだ)といったように段階的に体力の減り具合が確認できるようなっている。BGシリーズの戦闘では、敵をターゲットし直したり、呪文を詠唱したりする際に、頻繁にポーズをかけるテクニックがあった。IWDでは、こうした静止時に敵の体力をチェックすれば、戦いがより有利に進められるだろう。

ICEWIND DALE



操作パネルに注目。アイコンの配置はBGと同じだが、グレーと淡い青色を基調にした重厚なデザインへと変更されている。また、Tormentと同じく、いろいろな物が調べられるようになった。画面内に調べた物の描写が表示される



BGとほぼ同じシステムとはいえ、随所に変更点が見られる。魔法のグラフィックも、かなり細かく描き直されているようで、美しくスピーディーな映像効果が楽しめる。画面は、Clericが呪文“Cure Light Wounds”を詠唱したところ



WORLD MAPはかなり変更された。巻物に描かれたようなグラフィックから、絵画調の美しいカラーマップに生まれ変わった。移動できるエリアは四角のアイコンで表示されている



敵にカーソルを合わせると、どのぐらい傷を負っているかが表示されるようになった。狙うべき敵を決めるのに非常に役立つ。小さな改善点だが、その貢献度は大きい

最高の分身で冒険に挑め
強力キャラクター作成ガイド

冒険を始めるに当たって重要になるのが、より強力なキャラクターを作成することだ。ここでは、AD&Dの設定に基づいたIWDの各クラスの特徴を解説した上で、お勧めのキャラクター設定例を紹介しよう。

AD&Dの設定でおさらいするキャラクタークラスの基礎知識

まずは、IWDの基となっているAD&Dのクラスについておさらいしておこう。基本システムで選択できるクラスは、戦士系3種(Fighter、Paladin、Ranger)、僧りょ系2種(Cleric、Druid)、盗賊系2種(Thief、Bard)、魔道士系2種(Mage、Specialist Mage)の9種類となっている。Fighter、Cleric、Mage、Thiefを基本クラス、そのほかを上位クラスと呼ぶ。

さらに、Humanだけが選択可能なDual Class、Human以外の種族のためのMulti Classが存在する。簡単に言えば、Dual Classは転職、Multi Classは兼業が可能になるシステムである。これら二つは、成長が遅くなってしまうのが難点だ。普通にプレイする場合は、単一のクラスで育てる方が容易であるため、今回は紹介を割愛する。なお、Dual Class、Multi Classについては、本誌2000年2月号の「バルダーズ・ゲート集中講座」で解説しているので、参照してほしい。

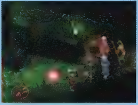
キャラクター作成ガイド 入門編

知っておきたい各クラスの特性

パーティーメンバーには、各系統のキャラクターを1人ずつは用意しておきたい。残りの2人は、自由に決めて構わない。ここでは、4系統のカテゴリー別に各クラスの特色を解説するので、キャラクター作成の参考にしてほしい。パーティーの総合的なバランスと、自分の好みのプレイスタイルを考慮したうえで使用するキャラクターを決めよう。

魔道士系クラス(Mage、Specialist Mage)

肉弾戦にはからきし弱いものの、数々の呪文を駆使して冒険をこなしていくのが魔道士系クラスだ。呪文には、School(学派)という、八つに分かれたカテゴリーがある。すべてのSchoolを広く浅く学ぶ者が普通のMage、一つのSchoolに特化した者がSpecialist Mageである。Specialist Mageは、普通のMageよりも、1レベル当たりで記憶可能な呪文が一つ多い。だが、自分の選んだSchoolと対極の関係にあるSchoolの呪文は一切習得できない。また、Specialist Mageになるには、それぞれのSchoolに応じたAbilityが必要とされる(それは、必ずしもIntelligenceとは限らない)。Specialist Mageのキャラクターを作成する場合は、各呪文のSchoolを調査しておく必要があるだろう。気楽にSchoolを選択した結果、使いたかった呪文が使用できないということもあり得るので注意してほしい。



Mageの攻撃呪文は戦いの決着をいっそう早め、味方を有利にする。画面は、レベル1の攻撃呪文の代表格と言える"Magic Missile"。低レベルだからといって、ばかにできない威力を持っている

戦士系クラス(Fighter、Paladin、Ranger)

前衛に立ち、パーティー全体にとっての剣や盾となるクラス。屋内では2列縦隊になって行動することが多いため、戦士系のキャラクターが前方を守る形になるとかなり安心だ。

Fighterは、純粋な戦士であり、全クラスの中で唯一、武器の専門化という技能を持っている。また、Fighterは選択した得意な武器を使って戦う際に、有利な命中修正を得ることができる。

Paladinは、神に選ばれた聖戦士だ。3レベルでアンデッドを追い払える"Turn Undead"の能力を、9レベルからCleric呪文を得る。また、1日に1回、レベル×2HPを回復する奇跡の技"Lay on Hands"、1日にレベルと同じ回数だけ"Detect Evil"、"Protection from Evil"の呪文を使用することができる。

Rangerは、自然と共に生きる戦士で、最初から"Charm Animal"の能力を持ち、8レベルからCleric呪文が使用可能だ。よろいが革であれば、姿を隠すこともできる。また、選択したRacial Enemy(宿敵)のモンスターと戦うときには、+4(具体的には+20%)の命中修正を得られる。

PaladinとRangerは素晴らしい能力を持っているように思えるが、代償として厳しい制限が課せられている。一つは、高いAbilityが必要とされる点だ。これは、IWDでは自動で条件が満たされるので問題ないが、もう一つの制限は厳守しなければならない。それは、Paladin、Rangerとしてふさわしくない行為の禁止である。悪意のあるうそ、盗み、罪のない人の殺害などはご法度。もし、これを破った場合は、すべての特性を失ってしまうので気を付けたい。



パーティーの先陣を切って敵に攻撃を仕掛け、多少のダメージなどものともしない戦士たちはとても頼もしい。ダンジョンでの冒険が多くなることを考えると、パーティー全体の盾になれるキャラクターは最低でも2人は必要だ

盗賊系クラス(Thief、Bard)

盗賊系クラスでは、Thiefを選ぶプレイヤーが圧倒的に多い。Bardは、盗賊系に分類されるものの、非常に特殊なクラスであるため、Thiefのように手軽には使えないからだ。玄人好みのクラスであり、初心者にはあまりお勧めできない。

Thiefは盗賊というより、プロの冒険者に近い。かぎ開け、わなの解除などの特殊能力を持っており、中盤以降、特にダンジョンや屋内の冒険では欠かせない存在となる。また、Back Stab(背後からの不意打ち攻撃)は、レベルに応じてダメージが2~5倍と増える強力な攻撃手段だ。さらに、Pick Pocket(スリ)の技能を使えば、乏しい財政を救ったり、簡単にクエストを進めるきっかけになったりする。Thiefは、侮れない存在である。

さて、Bardだが、Thiefと同じ技能はPick Pocketしか持っていない。これが、BardをThiefの代用にできない最大の理由である。しかし、Bardには独自の特徴が三つある。一つは、高い鑑定技能が備わっていること。二つ目は、限定されてはいるが、レベル2からMage呪文を使用できることだ。そして三つ目は、戦闘時に歌を歌って、味方に有利な戦闘修正を与えられる点だ。これらの能力をどの程度まで評価するかで、パーティーにBardが参入するかどうかが決まるだろう。



味方の士気を上げ、戦闘を有利に導くBardの歌。しかし、画面上には何のエフェクトも表れず、キャラクターウインドウに音符のアイコンが付くのみで、ちょっと寂しい。これが、バードが人気のないキャラクターとなった理由の一つなのだろうか



たんすや宝箱を見つけたら、もうThiefの独壇場だ。わなやかぎを、余計なトラブルを起こさずに解除できるのは彼しかいない。ダンジョンでもThiefがいれば、生命の安全とアイテムの獲得が保証されるだろう

僧りょ系クラス(Cleric、Druid)

治療・補助呪文のエキスパートである僧りょ系クラスは、パーティーに欠かせない。Cleric、Druidのどちらにもユニークな特徴があるので、好みで選んでも差し支えない。

Clericは神の僕であり、神の奇跡を呪文という形で現す。使える呪文は、回復と補助がほとんどで、攻撃呪文は乏しい。意外なことに戦士並みの重装備が可能なため、パーティーの前衛で肉弾戦に参加することもできる。ただし、武器はメイスやハンマーなど打撃系の武器に限られている。なお、Paladinと同様に、アンデッドを放逐するTurn Undeadが使える。

Druidは"自然を信仰するCleric"だと言えるが、Turn Undeadの能力は持っていない。刃の付いた武器で戦うことができるが、防具は革のよろいまでしか着用できないため、Clericのように前衛部隊を務めることは難しい。しかし、Druidは雷撃を敵に落とすなど、強力な呪文をいくつか持っている。また、レベル7で、森の動物に変身する"Shape Change"の能力を得る。



Healはもちろんのこと、神の奇跡を現すさまざまな補助呪文で味方の冒険を助けるのが、僧りょ系キャラクターの使命である。もちろん、敵に対しては力で制裁を加えることも可能だ

ICEWIND DALE

キャラクター作成ガイド 実践編

お勧めの設定例を紹介

各クラスの特徴については、入門編の説明で把握できたはずだ。以下では、お勧めのキャラクター作成例を、設定画面と併せて紹介しよう。Ability各項目での数値の目安についても解説するので、ぜひ参考にしてほしい。

お勧め僧りょ系キャラクター設定例(Druid)



Clericは、WISの数値によって、覚えられる呪文のレベルの制限が大きく変わってくる。高レベルの僧りょ呪文が使いたければ、WISは最低でも17、可能なら18を狙っていきたい。WISにボーナスが与えられる種族は存在しないので、好きな種族を選んでWISを17か18に調整しよう。だが、Gnomeを選択するとWISに−1のペナルティーを受けてしまうため、上限は17になってしまう。

Druidの場合は、後方で呪文援護をすることが多いので、呪文のレベルと数に影響するWISと、Armor Class(防御力。以下、AC)を多少なりとも下げるDEXのみを重視したい。重装備が可能なClericの場合は、肉弾戦に行くことも考慮して、ほかの能力値も上げておいた方がいいだろう。ただし、戦士系以外のクラスでは、STRによるダメージボーナスは16以上にならないと付かないので、STRの数値はさほど気にしなくてもよい。

お勧め魔道士系キャラクター設定例(Illusionist)



INTは呪文レベルの制限に関係していないので(呪文の数には関係する)、ClericのようにINTの最大値にそれほどこだわる必要はない。むしろ、Mageの能力値はDEXにこだわってほしい。どんなに冒険が進もうが、Mageに強力な防具が与えられることはない。打撃を受ければ、たった一撃でも大けがを負ってしまう。それがMageだ。防具に頼れない分、高いDEXによって得られるACボーナスを味方につけていこう。

ここでは、特殊なお勧め設定例としてGnomeのIllusionist(Illusion系SchoolのSpecialist Mage)を紹介しよう。Gnomeは、INTに+1のボーナスがあり、一見Mage向きだが、選択できるのはIllusionistのみだ。Illusionistになるには、INT9、DEX16以上が必要となるため、必然的に知性が高く、ACにも優れたMageが作成できる。対極となるSchool(習得できない呪文)は、"Chill Touch"などのNecromancy系呪文なのであまり実害はない。

お勧め戦士系キャラクター設定例(Fighter)



優先度の高いAbilityは、ダメージボーナスを決定するSTRとHP、ボーナスに影響するCON、そしてACを下げる効果があるDEXだ。戦うために生まれた戦士にとって、いかに前線で長く持ちこたえられるかは、最重要事項なのである。

戦士は、その力もさることながら、強じんであることが重要だ。CON17以上の戦士には、レベルアップ時のHP増加に特別なボーナスがある。CONの高い種族Dwarfを選べば、19まで狙えるだろう。CON19ともなると、レベルアップごとに+5のHPが追加されるのだ。ちなみに、CON20になると再生能力が追加される。

お勧め盗賊系キャラクター設定例(Thief)



Thiefは、Back Stabだけでなく、弓で後方支援をすることも多い。Thiefはクラスの特性上、かなりDEXが高いが、DEXは投射武器の命中率を決定する数値でもある。よってThiefに弓を持たせるのは合理的な選択なのだ。Back Stabを一撃決めたら、すぐさま下がって弓を撃ちまくろう。

なお、Thiefのキャラクターを作成する際の種族は、ぜひHalflingをお勧めしたい。種族の特徴として、すべてのThief能力にボーナスがあるほか、DEXに+1の種族修正があるため、夢のDEX19キャラクターが作れるのだ。DEXによるAC修正が働くおかげで、真っ裸でもAC6からスタートだ。ちなみに、画面のキャラクターは、スタデッドレザーを着用しているため、ACは3まで下がっている。

Ability(能力値)項目の略称

Strength(筋力)	=STR	Intelligence(知性)	=INT
Dexterity(敏しょう性)	=DEX	Wisdom(知恵)	=WIS
Constitution(頑強さ)	=CON	Charisma(魅力)	=CHA

旅立ちの村から始まる序盤のクエストをいち早く公開

冒険の途中でクエストを解き明かしていくのは、RPGの楽しみの一つだ。ここでは、主人公たちのパーティーが最初に訪れる村"Easthaven"のマップと、序盤のクエストについて紹介する。ただし、開発途中のベータ版に基づいた記事であるため、クエストの内容や得られる経験値などは最終的に変更される可能性があることを留意してほしい。



冒険の出発地点となるEasthavenガイドマップ

IWDのスタート地点となる村"Easthaven"は、荒野に形成された小さな集落だ。BGの出発地点であった"Candlekeep"よりも、はるかに狭い。冒険者とは関係のない民家が多く、そのほかの建物も必要最低限しか存在しない。Easthavenの人々は、狩りや漁でささやかに生活しているようだ。しかし最近は、探検家が村を訪れたり、付近で巨人の足跡が見つかったりと少々物騒になりつつある。

A Snowdrift Inn(宿屋)

太っちょ親父"Quimby"が経営する、Easthavenで唯一の宿屋。3部屋しかない小さく簡素な宿なので、ゆっくりと休んで、多くのHPを回復することは無理のようだ。旅の途中なのか、Elfの"Erevain Blacksheaf"とDwarfの"Read Beard"が部屋を借りている。奥の部屋の引き出しにはかぎが掛かっているが、開けるのは簡単だ。ここで、いくらかのゴールドが手に入る。また、Erevainの部屋のチェストに付いているかぎは、いくらThiefでも手に負えない物のようで、開けることができない。



[illegible]メッセージを見ると、どうやら普通の鍵ではなく、呪文で守られているようだ

B Pomab's Emporium(店)

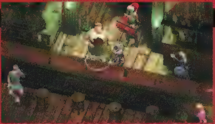
Mageとおぼしき男"Pomab"の店。全クラスの最低限の装備は、ここで手に入る。Pomabは、主人公たちを野蛮人と呼び、自分の大層な素性をひけらかすが、実際は左遷された身らしい。彼の家の2階には、"Potion of Healing"とMageの2レベル呪文"Agannazar's Scorcher"が手に入る。盗みに対するとがめは無いので、ありがたく頂いておこう。



[illegible]いがものすごく腹立たしいPomab。しかし、買い物をしたいならこの店に来るしかない。[illegible]

C Winter's Cradle Tavern(酒場)

村にたった一つしかない酒場であり、村人たちの憩いの場。ここには、最初にこなすことになるクエストをくれる酒場のおかみさんと、北方探検の話を持ち掛けてくる"Hrothgar"がいる。ちなみに、おかみさんから頼まれたクエストを達成すれば、無料で酒の注文ができるようになる。酒場では、いろいろなうわさ話が聞けるので、積極的に立ち寄ろう。ただし、CONの低いキャラクターは、くれぐれも飲み過ぎないように。酔った状態になると、[illegible]ペナルティーを受けてしまうのだ。



[illegible]

D Hrothgarの家

酒場にいたHrothgarの自宅。酒場で話をした後であれば、彼は自宅に戻っているはずだ。彼は、この北の地方で何か悪いたくらみが進められていると知り、そのなぞを突き止めようと計画している。彼の話によれば、北の町"Kuldahar"のDruidの長から、Easthavenに派遣されたメッセンジャーが、メッセージを伝えることなく道に倒れたという。この事件に隠されたたくらみを暴くため、Hrothgarは北方調査団を結成するそうだ。参加したいと思うなら、彼とよく話してみよう。すると、物資を売りに来るはずのキャラバン(行商隊)が遅れているので、その様子を探ってほしいと彼は依頼してくる。南のエリアに赴き、キャラバンを探してみよう。



Hrothgarは、[illegible]家だったようで、室内には、冒険で得たらしい珍しい品が飾られている。たんすと[illegible]からちょっとしたアイテムを拝借できるが、手に入れた物を見たら、恐らくがっかりすることだろう。それには、盗みをたくらんだThiefへの[illegible]と書かれているのだ

E 民家

武器置き場でSpearを入手できる。

F Tempus(神殿)

この神殿に祭られている"Tempus"は、[illegible]の神である。神殿の人々に話し掛けると、Tempusに仕える僧りょ"Jered"が自分の命をかけて、邪悪な魔法使いの呼び出したデーモンを封じ込めたという"Jered's Stone伝説"が教えてもらえる。辺境の神殿ではあるが、ポーション類の販売、ヒーリングのサービスが行われている。もちろん、評判と信仰のために寄付をすることも可能だ。

G Scrimshanderの家

外に立っている男が家の主"Apsel"だ。オオカミが[illegible]しているらしい。オオカミ退治に協力すると答えれば、クエストが発生する。

H 民家

皮なめし[illegible]の家らしく、テーブルの上にある[illegible]と"Winter Wolf"の毛皮が手に入る。

I 倉庫

3人の村人がおり、Hrothgarの計画している[illegible]行についての話が、少しだけ聞ける。

北の町で繰り広げられる多彩なクエストの内容を解説

Easthavenで得られるクエストは、難易度が低い割に、もらえる経験値の高いものが多い。ここでのクエストをこなすだけで、どのクラスも満遍なくレベルアップできるだろう。Easthavenの外の世界で腕試しをするのは、それからでも遅くない。以下に、三つのクエストの内容を解説する。

クエスト 1

地下倉庫の虫退治
依頼者:酒場のおかみさん

カウンターにいるおかみさんに話し掛けると、「酒を置いている地下倉庫に虫がわいてしまった」という。客に出せる酒が底を突いてきたのだが、おかみさんは虫が大嫌い。見るのも怖くて下に降りられないそうだ。虫退治を引き受け、地下で4匹のFire Beetleを倒そう。1匹当たりの経験値は35だ。退治が完了し、おかみさんに報告すると、経験値3000を獲得することができる。

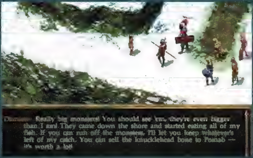


カウンターの裏に階段があるので、そこから下へ行くとFire Beetleが4匹いる。レベル1のメンバー6人でも問題なく戦える相手なので、気楽に退治してしまおう。これでけが人が出るようでは、先が思いやられる

クエスト 2

小さなモンスター退治
依頼者:少年“Damien”

少年“Damien”に、主人公たちは助けを求められる。少年の話では、秘密の釣り場に大きなモンスターが現れて、魚を殺してしまうそうだ。早速、木の橋を渡り、南に向かおう。すると、川のほとりに5匹のGoblinがたむろしている。ここで戦闘となるのだが、まだレベルが低いので、打撃がなかなか当たらずに苦労するだろう。経験値は、1匹当たり15と非常に少ない。しかし、Goblinを倒したら、そばに立っている村人に話し掛けてみよう。パーティーの活躍を見た彼は感心して、経験値3000と250ゴールドを与えてくれる。その後、Damienに話し掛ければクエストは達成で、そこでも経験値4500が獲得できる。非常においしいクエストだ。



少年Damienは、初めて見る本当の冒険者に、やや興奮ぎみだ。彼の頼みを子供の使いと笑ってしまうか、真剣に受け止めるかはプレイヤー次第だ



南へ向かうと、そこにはDamienが言う「僕より、ずっとずっと大きな怪物」がいた。大人の冒険者から見れば、半分ほどの背丈しかないゴブリンどもが襲い掛かってくる

クエスト 3

海の精霊のメッセージ
依頼者:青年“Jhonen”

獲得できる経験値は少ないが、いかにもRPGらしいロマンティックな内容のお勧めクエスト。

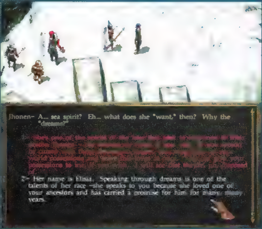
ぼんやりと湖に立つ青年“Jhonen”。話し掛けると、彼は悩みを打ち明け始める。湖に立って歌う美しい女性が毎晩夢に現れ、何かを伝えようとしていることが気になって仕方がないらしい。原因究明に一役買うことを約束したら、マップ中④のNPCの位置に行ってみよう。そこには、緑色の肌をしたSea Spirit(海の精霊)“Elisia”が立っている。

Elisiaは、かつてJhonenの先祖を愛していたのだが、その恋人の面影を残すJhonenをも愛するようになったのである。彼女の恋人が命をかけて大海蛇と戦ったあかしである、折れた剣をJhonenに渡したいと思い、彼女はJhonenに夢の中で語り掛けていたのだ。というのも、彼女はおきてによって、Jhonenに直接会って話をすることができないのである。ここはひとつ、2人の仲を取り持ってやろう。

Elisiaから折れた剣を受け取り、Jhonenに話し掛けよう。ここで、選択肢が二つ現れる。一つは、「君は海の精霊にたぶらかされている。すぐにここを離れなさい」といううそ。二つ目は、Elisiaの本心を伝えるものだ。うそを伝えてもクエストは達成できるが、経験値が600入るだけだ。彼に真実を告げて剣を渡し、Elisiaに報告すれば、JhonenとElisiaの双方から感謝されて、経験値は合計1200獲得できる。Elisiaからは、ささやかな贈り物ももらえるだろう。



秘めた恋心を胸に、Jhonenの夢に現れる精霊Elisia。寿命も、生きる場所も違う2人が結ばれることはないが、ちょっとだけ恋の橋渡しを手伝ってみてはどうだろうか



Jhonenに剣を渡して、本当のことを告げるか? Elisiaの歌はのろいだとうそをつくか? 託された剣をねこばばしても、壊れた剣は何の役にも立ちはしない

敵に憑依しながらプレイする パズル要素の高い3Dアクションを完全攻略

MESSIAH メサイア

MESSIAHは、主人公である天使ボブをさまざまなキャラクターに憑依させて、それを操りながらプレイしていくというステージクリア型の3Dアクションだ。単なる3Dアクションではなく、状況に応じて適切なキャラクターに乗り移らなければ先へ進めない難易度の高いゲームである。

ゲームを効率よくプレイするためのポイント別徹底ガイド

MESSIAHは、「トゥームレイダー」に似た3Dアクションだ。なぞ解きもふんだんに盛り込まれており、憑依するキャラクターによって侵入できる部屋や、押すことのできるスイッチが異なったりする。難解なステージでもスムーズに攻略できるよう、注意すべきポイントをいくつか紹介しよう。

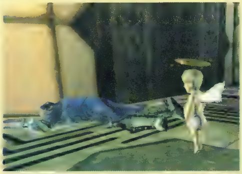
Point1 キャラクターの敵対関係を覚えておく

Cop系のキャラクターとChot系のキャラクターは出会っただけで戦闘を始めてしまう。当然、これらのキャラクターに憑依している場合も、問答無用で攻撃されてしまう。反対に、WorkerやScientistであればCopたちに近寄っても攻撃されない。そのエリアで、どのキャラクターに憑依していれば安全なのか、常に気を付ける必要がある。

Point3 憑依する時は敵に気付かれないようにする

憑依する瞬間を敵のキャラクターに見られていると、憑依後も攻撃されてしまう。憑依は気付かれないように行うのが基本だ。また、憑依中に発生する、キャラクターの体の発光を見られても攻撃されるので注意しよう。

ちなみに、憑依を解除する際にボブの体が後方へ飛び出る現象を利用する裏技がある。憑依している状態で高い所から飛び降り、飛び降りざまに憑依を解除することで、キャラクターを倒すことができるのだ。キャラクターを乗り換える際にやっておくと、後々のプレイが楽になる。



高い所から落ちたキャラクターはしばらく苦しんだ後、死んでしまう。もう使わないキャラクターはプレイのじゃまをされないように倒しておこう

Point2 行き詰まったらキャラクターを変更する

キャラクターによって、開閉できるドアが違う。先に進めなくなったら憑依するキャラクターを変更し、開かないドアを調べて見よう。ScientistやWorkerは特別なスイッチを押すことができるので乗り換えてみるのも手だ。



ScientistやWorkerは特別なスイッチを押すことができる。しかし、体力が少ないので、戦闘の時には注意しよう

Point4 必要なときだけ戦闘モードにする

同じ勢力のキャラクター同士でも、憑依中に戦闘モードになっていると、攻撃の意志ありと見なされ戦いになってしまう。また、敵対勢力に近づくときは必ず通常モードにしておかなければ、確実に戦闘になる。

無用な戦闘は、重要なキャラクターを殺してしまうことになりかねない。憑依に必要なキャラクターを殺さないようにすることが大切だ。

Point5 停止命令には従う

ステージ内のエリアは、キャラクターによって入場を規制される場合がある。例えば、権限の大きなCommanderならば簡単に入れるエリアも、位の低いWorkerが入ろうとすると、警備中のCopに「重要区域だからそれ以上入るな!」と怒鳴られてしまう。ここで、制止を振り切って進んでしまうと、途端に攻撃されてしまうのだ。

停止命令に限らず「爆発するので下がってください」といったメッセージにも気を付けよう。

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

発売元	:株式会社ズー
販売元	:M3エンタテインメント株式会社
問い合わせ先	:株式会社ズー ユーザーサポート 0268-38-1561
価格	:7,800円

©2000 Shiny Entertainment, Inc. Messiah, the [illegible] logo, Interplay, the [illegible] By Gamers. For [illegible] trademarks of Interplay [illegible] Corp. Shiny and the [illegible] trademarks of Shiny [illegible] All other copyright[illegible] are property of [illegible] All Rights Reserved.

MESSIAHは、最初のステージから難易度が高い。ボブ自身はかなり弱い存在のため、ちょっとした失敗ですぐに死んでしまう。プレイのこつは小まめにセーブすることだ。ここでは、ステージ1の序盤について詳しく解説する。

MESSIAH

憑依(ひょうい)する相手を選ぼう ステージ1序盤の攻略ガイド

Stage1 工場内部

最初の部屋

①ポンプガンを手に入れる

スタート地点のすぐそばには階段状に箱が積み重なっており、いちばん上には手形の模様の付いたスイッチが置かれている。ジャンプしていちばん上に登り、アクションキー（デフォルトではEnterキー）を押してスイッチを入れよう。スイッチを入れると数秒後に爆発するので、素早く立ち去る必要がある。

箱が爆発した後にポンプガンが出現する。アクションキーを押して拾ったら、すぐに装備しよう。

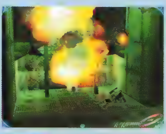


スイッチを入れたら爆発に巻き込まれないように、素早く左横に飛び降りよう

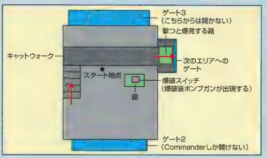
②キャットウォークの突き当たりの箱を壊す

この部屋から出るためには、キャットウォークの突き当たりにある箱を破壊する必要がある。箱は部屋の端にある階段を上った所に置かれている。

キャットウォークの突き当たりでは、Workerが作業をしている。彼に構わず、先ほど手に入れたポンプガンで箱を撃つとゲートが出現する。その際、箱が爆発するのでじゅうぶんに距離を取っておこう。ゲートの前に立ってアクションキーを押すと、ゲートが開き、次のエリアに進むことができる。この時、必ず戦闘モードを解除しておこう。ほかのキャラクターに攻撃される恐れがあるからだ。



箱は、ポンプガンをスナイパービューにしてから撃つと、安全に破壊できる



2層の部屋

①1FではScientistに憑依する

ゲートを開け廊下を進んでいくと、上下に分かれた部屋に行き着く。この部屋には、Scientistが2人いる。どちらかのScientistに憑依しよう。ただし、この時Light Copに憑依を見られないようにしなければならない。

方法は、まずLight Copに憑依し、下の画面のような位置（画面奥がLight Cop）に立たせ、憑依を解除。そして素早くScientistに憑依すれば良い。ちなみに、Scientistは、Light Copなどと違い、憑依を見られても攻撃されることはない。



Light Copが向こうを見ているすきに、画面手前のScientistに乗り移ろう

②2FではScientist専用のプレートに乗る

1FでScientistに憑依したら、今度は2Fに上がり、奥にあるレーザーゲートで仕切られた部屋に向かおう。レーザーゲートの手前の床には円形のプレートが置かれている。これにScientistに憑依した状態で乗るとレーザーが解除される。

③スイッチでゲート4のロックを解除する

レーザーゲートで仕切られた部屋の奥の小部屋には、ゲート4（1Fのゲート）を開けるスイッチがある。このスイッチの前に立ってアクションキーを押せば、ゲート4を開くことができる。

2Fの小部屋の隣にはLight Copたちの休憩所があり、奥にあるスイッチを入れると火炎放射器を手に入れることができる。しかし、これを入手した途端、部屋中のLight Copに攻撃されてしまうので素早く脱出しなければならない。

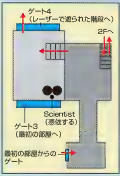


火炎放射器の入手は困難を極める。手に入れる際、部屋中のLight Copに攻撃されるため、ぼやぼやしているとすぐに死んでしまう

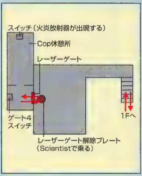
④ゲート4から次のエリアへ進む

2Fでスイッチを押したら、Scientistのまま1Fに戻り、開いたゲート4から次のエリアに進もう。

1FのMap



2FのMap



部屋に隠されたなぞを解け
ステージ1の中盤から終盤の難所を解説

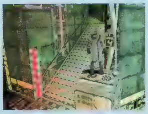
ステージ1中盤からパズル要素が多くなり、より難しくなってくる。ここでは、終盤までのポイントとなる部分を抜き出し、クリア方法を紹介していく。これらの情報を参考にプレイすれば、確実に次のステージへ行けるはずだ。

レーザーで遮られた階段～吹き抜けのある部屋

①箱を利用してレーザーを飛び越える

ゲート4から出てくると、大きく右に曲がった廊下が現れる。突き当りにはゲート5があるが、こちら側からは開かないようになっている。

廊下の途中には、レーザーで遮られた階段がある。このレーザーは、隣に置いてある箱を利用して飛び越えてしまおう。



レーザーに触れると大きなダメージを受けてしまうので注意しよう。すぐ横に置いてある箱に登って、飛び越えよう

②大きな吹き抜けのある部屋に飛び降りる

レーザーを飛び越えて階段を上り、突き当りを曲がると、ベランダに出る。このベランダから下を見下ろすと、大きな吹き抜けのある部屋が見える。憑依中であればそのまま飛び降りてしまおう。

高い場所から飛び降りると、憑依していたキャラクターはうめきながら死んでしまう。憑依を解除してボブ本来の姿に戻ったら、左側にある壁をよじ登って先に進むことになる。ちなみに、この部屋にはLight Copがいるが無視して構わない。

③ブロックの出っ張りを利用して壁を登る

壁の一面にはブロックの出っ張りがあるので、これを足場にして登っていく。ジャンプしながら↑キーを押すと、出っ張りの端にぶら下がった状態となり、そのまま左右に移動することができる。

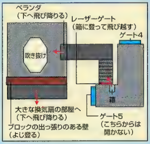
この壁には、所々に熱い蒸気の出る噴出口があり、蒸気を浴びるとダメージを受けてしまう。うまく左右に移動しながら登っていかなければならない。



壁を登っていると突然蒸気が噴き出すので、巧みに左右に移動してかわす必要がある

④大きな換気扇のある部屋に入る

壁を登りきったら、大きな換気扇が三つ回っている部屋が見える。ここも、吹き抜けの部屋のときと同じ要領で飛び降りよう。この時憑依していなくても問題ない。ボブには羽があるため、羽ばたきながらゆっくりと下に降りていくことができるからだ。



三つの換気扇のある部屋

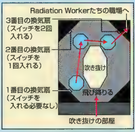
①換気扇の高さを変えて階段状にする

この部屋には三つの換気扇がある。これらはスイッチを使って高さを調節することができる。うまく切り替えることで、階段状にして登っていけるのだ。

換気扇のスイッチは、それぞれの真下にあり、スイッチを一回入れると1段上に移動する。高さの調節は、2番目の換気扇を1段分、3番目の換気扇を2段分上げればいい。

②換気扇を伝って上の部屋に行く

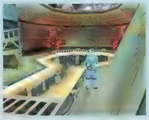
換気扇の高さを調節したら、今度は飛び降りてきた壁を途中までよじ登り、1番目の換気扇の上に飛び移ろう。その後、下から吹き上げてくる風を利用して、2番目の換気扇へ飛び乗る。同じ要領で、3番目の換気扇に移動したら、真上にある部屋に飛び込もう。



Radiation Workerたちの職場

①スイッチを入れてエレベーターに乗る

換気扇を利用して侵入した場所は、Radiation Workerたちの職場だ。このうちの1人に憑依して、部屋の中にある四つスイッチをすべて入れよう。すると、職場の端にあるエレベーターを利用できるようになる。これに乗って下に向かうのだ。エレベーターを降下させるにはアクションキーと↓キーを同時に押せばよい。

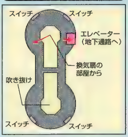


Radiation Workerは攻撃してこないので、簡単に憑依できる。この部屋の中央にある吹き抜けに落ちないよう注意しよう

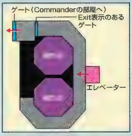
②地下通路を伝っていく

Radiation Workerたちの職場からエレベーターを使って降下すると、換気扇の部屋の真下の地下通路にたどり着く。右の通路沿いに進み、Exitの表示のあるゲートとその先のゲートを越えるとCommanderの部屋にたどりつく。

Radiation Workerたちの職場のMap



地下通路のMap



MESSIAH

Commanderの部屋～最初の部屋

①Workerに憑依する

Commanderの部屋では、Gun Commanderに憑依しよう。しかし、Radiation WorkerのままだとGun Commanderの手前にいるCopに行く手を阻まれてしまう。まず、部屋の中にいるWorkerに憑依しなければならない。Workerは時間がたつとふらふらと歩き回るため、憑依しづらくなる。部屋に入ったら、すぐにWorkerを探す必要がある。



静止命令を聞かずに、Radiation Workerのまま無理にGun Commanderに近づこうとすると、集中攻撃を受けてしまう

②Gun Commanderに憑依する

無事にWorkerに憑依したら、部屋の左側奥のコントロールエリアに進もう。Workerならば警護のCopにとがめられることなくGun Commanderに近づける。警備中のCopに気付かれないように、Workerから離脱してGun Commanderに憑依しよう。



警備中のCopがこちらに背を向けているすきに、Gun Commanderの後ろに回って憑依しよう

③襲撃の知らせを聞いた後ゲート5を開ける

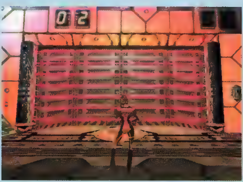
Gun Commanderに憑依したら、まず左側の警備ディスプレイの前に進もう。すると、Chot襲撃の報告を受ける。その後、すぐ隣のゲート5のスイッチを入れてロックを解除しよう。これで、レーザーで遮られた階段の所に戻れるようになる。Chot襲撃の報告を受けていない場合、コントロールエリアから出ていこうとすると、警備のCopに止められてしまう。必ず報告を受けてから外に出よう。

④通ってきた道を逆戻りする

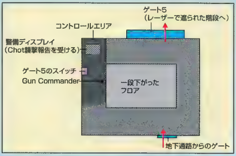
ゲート5を開けると、レーザーで遮られた階段の所に出る。ここから、最初の部屋に向かうのだ。まず、ゲート4を通って2層の部屋の1Fへ行き、その後、正面のゲート3をくぐろう。

⑤最初の部屋でゲート2を開ける

最初の部屋には、Commanderしか開けることのできないゲート2がある。ゲート2の前に置かれているプレートに乗るとゲート2が開き、Stage1の山場であるChotたちの部屋に進むことができる。



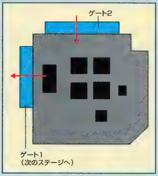
ゲート2はCommanderにしか開けられない。しかし、一度開いてしまえば、どのキャラクターでも出入りできるようになる



Chotたちの部屋

①Chotをすべて倒して次のステージへ向かう

ここが、Stage1の最後の場面となる。Gun Commanderに憑依してゲート2を開けると、大きな部屋が現れる。ここでは大勢のChotたちと激しい戦闘を繰り広げることになる。あらかじめ、2層の部屋の2Fに置いてある火炎放射器など、強力な武器を手に入れておきたい。Chotたちはそれほど強くはない。しかし、部屋の右奥の箱の上にいるChotだけは、強力な武器を持っているため注意する必要がある。ちなみに、戦闘中にGun Commanderが殺されてしまったら、素早くChotの1人に乗り移って戦いを続行しよう。部屋の中のChotをすべて倒すと、次のステージへの扉であるゲート1を開けることができる。





箱の上のChotは強力な武器を持っているため気を付けよう。憑依してしまうという手もある

ウルティマIX：アセンション
完全日本語版

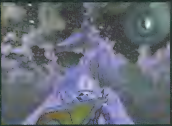
アバタールの運命が明らかになる最終ダンジョンを攻略

ターフィンの戦闘で有効な四つのTips

「ウルティマIX：アセンション」の最終ダンジョンが存在する島"ターフィン"には、ガーゴイル、スパイダー、ワームガードなどが多数出現する。これらのモンスターは、今までアバタールが戦ってきたモンスターよりも手ごわい。放ってくる攻撃を数回受けただけでも、致命傷となり得るので注意しよう。ターフィンの攻略を円滑に進めていくために、以下のTipsを活用してほしい。

TIPS 1 戦闘前に完治の魔法で体力を回復

モンスターが視界に入ったら、自分の体力を一度確認し、少しでも体力が減っていたら、最大まで回復しておこう。ターフィンに登場するモンスターは攻撃力が非常に高いので、戦闘ごとに体力を完全に回復する習慣を身に付けておきたい。"完治"の魔法をスペルブックに書き込んでいない場合は、一度ブリテインに戻ることをお勧めする。ターフィン攻略の際には、完治の魔法を頻繁に使用することになる。そのため、マナの消費だけで唱えられるように、スペルブックに完治の魔法を書き写しておかなければならないのだ。ターフィン内部で完治の巻物を見つけることもできるが、スペルブックに書き写す儀式を行うペンタグラムが無い。また、いったんターフィンに潜入すると外には出られないので、スペルブックに書き写すことはできないのである。完治の魔法が無い状態で、ターフィンを攻略しようとすると、非常に難易度が高くなってしまう。必ず、完治の魔法はスペルブックに書き込んでおこう。



ターフィン島は、ドラゴンやシーサーペントなどのモンスターがはいかいしている危険な場所だ

TIPS 2 サーペンツワインを惜しみなく使用

"サーペンツワイン"は、体力とマナの両方を完全に回復してくれる、ありがたいポーションだ。これまでの冒険の中でいくつか見つけられるが、ターフィン島の海岸にも数個落ちているので、必ず拾っておきたい。海岸で拾うものを含めて、10数個確保できれば、ターフィン攻略は比較的楽に進むだろう。

ターフィン内部には、体力回復の泉とマナ回復の泉が一つずつ用意されている。しかし、その場所まで毎回戻っていたのでは、時間がかかり過ぎてしまう。また、戦闘中に回復しなければならない場面も多々あるので、危険な状態になったら、すぐにサーペンツワインを使用しよう。



戦闘が終わったら、すぐ体力の回復を行う。基本的だが、ターフィンで生き残るための重要な事柄だ

TIPS 3 ドアを利用してモンスター数を調整

ターフィンでの戦闘では、複数のモンスターを相手にすることが多い。各モンスターの攻撃力が大きいために、同時に複数を相手にしていたのでは、すぐに倒されてしまう。そこで、ドアを利用して、1体だけを相手にする状況に持ち込むことが必須となる。

モンスターは、基本的にアバタールの方へ一直線に向かってくる。その間に障害物がある場合は、それらをう回して接近してくる。このため、"モンスターを障害物に引っ掛ける"という戦法はとれない。しかし、モンスターはドアを開けられないという性質を利用して、複数いるモンスターを分離させたり、幅の狭いドアの位置にモンスターをおびき寄せたりして戦えば、1対1の状況を作り出せるのだ。



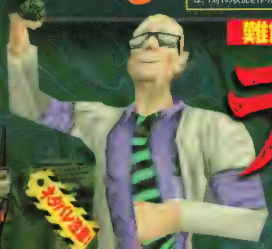
ドアの狭い部分を利用して、1対1の状況に持ち込むために、的確にモンスターを誘導しよう

TIPS 4 ブラックロックの剣とカイトシールドを装備

"ブラックロックの剣"は、ゲーム中で最強の攻撃力を誇る武器であり、片手で攻撃できるので使いやすい剣だ。"カイトシールド"は、敵から受けるダメージを最小限に軽減してくれる防具である。どちらも、ターフィンで生き残るためには絶対に装備しておくべきアイテムだ。ブラックロックの剣は、トリンシックの鍛冶屋で購入でき、カイトシールドは、シェイムのワームガードから奪取することができる。



ガーゴイルの攻撃を受けると、数秒の間気絶して、行動不能になってしまう。うまくシールドで防御しよう



難解最終ステージ徹底攻略

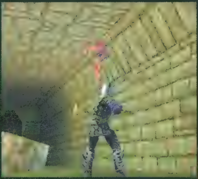
ラスボスさんいらっしゃい！

ターフィンに登場する強敵2体の倒し方

戦闘1 ガーゴイルとの戦闘

ガーゴイルは、翼があるものと無いものの2種類が存在する。翼が無いものについては、通常のモンスターと同じように倒せるが、翼があるものは宙を浮遊しているので、攻撃をうまく当てられないことがある。翼を持つガーゴイルの近くに足場が無い場合は、魔法や矢のような飛び道具で攻撃を行うしかない。

矢の4段階目のスキルに、"死の雲"というものがある。これは、マナを消費して、矢に魔法効果を付与し、ターゲットに大きなダメージを与えることができるスキルだ。ゲーム中最強の弓である"血の戦闘弓"と組み合わせたときには、一撃で約100ダメージをモンスターに与えることが可能になる。相手がガーゴイルでも、数発で倒せるほどの威力を持つのである。



魔法では、第5サークルの"炎の矢"が有効だ。この魔法は、小さな炎の弾を連続してターゲットに浴びせる。呪文には持続性があり、ターゲットが倒れるまで続くという特徴がある。

マナに余裕があるときは炎の矢を使い、余裕が無いときは死の雲で倒すといいだろう。

剣が[illegible]は、死の雲を矢に付与することができる

戦闘2 デーモンとの戦闘

デーモンは、ヘルハウンドを召喚する厄介なモンスターだ。デーモン自体の体力はそれほどでもないのだが、召喚されたヘルハウンドが生きているうちは、デーモン本体への攻撃がすべて無効化されてしまうのである。また、デーモンは、ヘルハウンドが倒されるとすぐに次のヘルハウンドを召喚しようとするので、それまでにデーモンを倒さなくてはならない。戦闘が長引けば、それだけ体力も消耗する。素早いターゲッティングと連続攻撃で撃破しよう。



デーモンは、ヘルハウンドを召喚してくる。ヘルハウンドとデーモンの間に[illegible]ように、常に動き回りつつヘルハウンドから片付けていこう

ブリタニアを救うアーマゲドンの儀式手順

STEP 1 ガーディアンの部屋で"しるし"を台座に置く

ブリタニアをガーディアンの脅威から救うためには、アーマゲドンの儀式を行わなければならない。しかし、このアーマゲドンの儀式は非常に強大な威力を持っているため、普通に行った場合はブリタニアという世界を破壊してしまう。そこで、アーマゲドンの影響を範囲内だけにとどめておくために、"命の壁"の儀式を行う必要がある。命の壁の儀式を行うことによって、ある一定の範囲にフォースフィールドが形成され、その内部で発生した効果は外には絶対に漏れ出ないようになる。

命の壁の儀式を行うには、ガーディアンの部屋にある八つの台座に、それぞれの徳を示す"しるし"を設置しなければならない。しるしと台座の組み合わせは特に決まっていないので、適当な順に八つのしるしを置いていこう。



今までに集めてきた八つのしるしを台座の上部に設置していく。台座にしるしがセットされると、まばゆい光を放つ

STEP 2 命の壁を生成してガーディアンを召喚

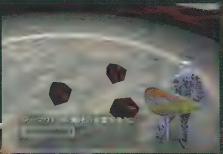
八つのしるしが設置できたら、命の壁を生成するための呪文を唱えよう。命の壁の儀式が終わるとブラックゲートが開き、命の壁で覆われたエリアに、ガーディアンが召喚される。すると、ブラックゲートは粉々に破壊され、ガーディアンとアバタールは外界と完全に切り離される。



命の壁の儀式が成功すると、ガーディアンが壁の内側に召喚されてくる。この後、ブラックゲートの破片を三つ集めなければならない

STEP 3 アーマゲドンの儀式でガーディアンと融合

アーマゲドンの儀式を行うためには、ブラックゲートの破片が三つ必要だ。アバタールに突然召喚されたガーディアンが戸惑っている間に、素早く破片を集めよう。ガーディアンはアバタールに対して、ライトニングの魔法で攻撃してくる。サーペンツワインなどで体力を回復しつつ、破片を中央のペンタグラムに置いていこう。破片を置き終わったら、アーマゲドンの儀式を行うための呪文を唱える。すると、ガーディアンとアバタールの融合が開始される。



ブラックゲートの破片は赤く光っているので、すぐに見つけられる。中央のペンタグラムに三つの破片を置いたら、日記帳に記録されているアーマゲドンの呪文を入力しよう



ついにアーマゲドンの儀式が始まった。ガーディアンとアバタール、そして八つの徳を示すしるしは光の粒子となり、融合して空へと昇っていく

「ULTIMA」シリーズの最新作「ウルティマIX:アセンション」は、アバタールを主人公としたストーリーの最終章であり、名作RPGシリーズのラストを飾るにふさわしいクライマックスが用意されている。ここでは、最終ダンジョンの攻略ポイントと戦闘時のTipsを紹介するので、ぜひ参考にしてエンディングまで到達してほしい。

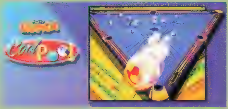
文／中島 渉

© 1999 - 2000, ORIGIN Systems, Inc.

3D ULTRA COOL POOL

世界中からハスラーが集まるオンラインのプールバー

今月は、マウスだけでプレイできるビリヤードゲーム「3D ULTRA COOL POOL」を紹介する。すでに発売されているゲームの体験版ではあるが、専用サーバーが用意されているので、手軽にマルチプレイが楽しめるのだ。プレイできるのは“エイトボール”だけだが、熱い対戦が日夜繰り広げられている。　文／杉山淳一

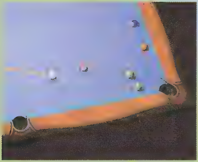


だれでも参加できる間口の広いゲーム

だれもがルールを知っているシンプルなゲームであるほど、マルチプレイは盛り上がる。最先端のグラフィック技術を駆使したRPGや3Dシューティング、ち密で奥深い内容を持つリアルタイム戦略シミュレーションなどのマルチプレイが加熱していく一方で、チェスやトランプ、バックギャモンなどのスタンダードなゲームのマルチプレイも根強い人気がある。ビリヤードもまた、だれもが知っている定番ゲームの一つだと言えよう。今回紹介する「3D ULTRA COOL POOL」(以下、COOL POOL)は、Sierra On-Line社による手軽に遊べるゲームシリーズ“3D ULTRA”の最新作で、ビリヤードを題材にした作品である。アメリカではすでに製品版が発売されており、日本ではP&Aから2000年6月に発売予定だ。製品版では最も広く親しまれている“ナインボール”や、変形プールでのマッチプレイなどが盛り込まれているが、この体験版では“エイトボール”のみが制限なしで遊べる。

ゲームの操作はとても単純だ。自分の番になったら、マウスカーソルをキューに合わせよう。すると、カーソルが矢印の形になるので、そのままキューをマウス左ボタンでドラッグしながらショットの方向を決める。キューの先にはショットの方向が点線で表示されるので、目的の球へ狙いが定めやすい。また、目的の球が手球とぶつかった後のラインも表示されるので、かなり便利だ。

ショットの狙いが定まったら、画面の右端に表示されたキューを、マウス左ボタンでドラッグしたまま手前に引く。このとき、ピンボールのスタートボールのように、マウスを引いた分の距離で突きの強さが決まる。強いショットを決めたければ、長めにマウスを後方へ移動させよう。マウス左ボタンから指を離せば、球が突ける。



手玉に当たったときの的球の方向も点線で表示される。ポケットに落とす場合だけでなく、クッションに反射させるショットの場合も上手に使おう

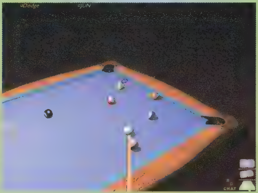
対戦の前にエイトボールのルールを覚えておこう

操作が単純な割に、ゲームルールはやや難しい。比較的ルールが簡単なナインボールであれば、取りあえず手近な球を落としていけばなんとかなる。しかし、今回紹介する体験版(本誌今月号の付録CD-ROMに収録)に採用されているエイトボールのルールは、ちょっと複雑なのだ。この体験版は、起動するといきなりロビーサーバーに接続され、すぐに対戦に参加できるようになっているのだが、ルールを知らなければ対戦相手にあきれられてしまう。そこで、これからCOOL POOLのマルチプレイに参加する人のために、エイトボールのルールをおさらいしておこう。

ゲームを開始すると、手球(白球)以外の15個の球(的球)が三角形にセットされている。的球には1から15までの番号が振られており、真ん中の8番を境目に1から7までと9から15までの2グループに分けられる。この二つのグループは、球の模様がストライプ(色の帯が付いている)のものと、そうでないものに分かれているので、すぐに見分けがつく。どちらかのグループが自分の的球となり、自分の的球をすべて落とし、続いて8番の球を落とせば勝ち。逆に、自分の的球をすべて落とす前に8番を落とされてしまったら負け。以上がエイトボールのルールだ。



ブレイクショットで8番の球を落とすと即勝利となる。しかし、8番の球は三角形の中央部分に配置されているので、狙い打ちは難しい。視点は3種類から選択できる。これはスタンダードな斜め上からの視点



手球の進行方向とプレイヤーの目線が一致する視点

Information

OS:	Windows 95／98
CPU:	Pentium 166MHz以上
メモリー:	32MB以上
ビデオ:	800×600ドット、16ビットカラー以上
HD容量:	70MB以上
サウンド:	Windows対応サウンドカード
URL:	http://www.sierra.com/attractions/titles/coolpool/



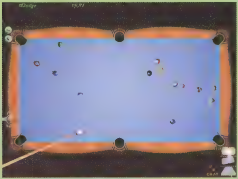
ロビーサーバーでは、すべての台の稼働状況を表示するほか、対戦相手募集中の台だけを表示したり、仲間のハンドル名を検索したりすることも可能だ。ゲームに参加していないと、突然対戦に誘われることもある

自分の的球はブレイクショットで決める。このショットで落とした最初の球のグループが自分の的球となり、残りが相手の的球となる。自分の的球を落とせば次のショットも自分の番となるので、ブレイクショットで落とした的球のグループを、順番にすべて落としていければ、相手が一度もショットせずに勝利できるというわけだ。

ブレイクショットで的球が落とせなかった場合は、交代で打っていく中で最初に落ちた球のグループが、そのショットを決めた人の的球になる。自分の的球を落とせなかった場合や、手球が自分の的玉に当たらなかった場合はショットを交代する。また、手球がポケットに入ってしまった場合や、球の勢いが強過ぎて台から飛び出してしまった場合はファールとなり、相手にフリーショット（手玉を好きな位置に置いて打てる）の権利が与えられる。相手の的球を落としてしまった場合もファールとなるので注意しよう。

自分の的球をすべて落としたら、8番をどのポケットに落とすかを宣言し、そのとおりに落とせば勝利だ。ちなみに、ブレイクショットで8番をポケットに落とした場合は即勝利となる。

エイトボールでは、ただ球を落とせばいいのではなく、相手の的球を落とさないように、どの球を落とすべきかを考えながらショットする必要がある。ここに戦略の立て方があり、このゲームの面白みがあるのだ。



球の反射角が分かりやすい、真上からの視点

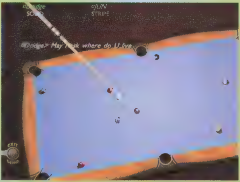
すご腕のハスラーたちが世界中から参戦する

体験版をインストールしてゲームを起動すると、自動的に専用サーバーに接続される。このサーバーには世界中から参加者が訪れており、筆者が対戦しただけでも、アメリカ、カナダ、イタリア、イギリス、香港、台湾のプレイヤーが存在した。アメリカのサーバーでネットワークゲームをプレイする際は、日本時間の午前10時から午後2時くらいが最もにぎわっており、日本のテレホーダイタイムは閑散としているものだ。しかし、COOL POOLに関しては24時間いつでも対戦相手がいる。オンラインのプールバーへ、世界中からハスラーたちが集まっているのだ。

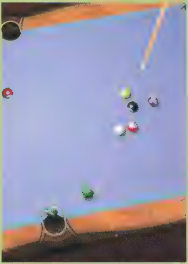
“相手の居場所”が気になるのは、対戦者との会話が「どこから来たんだい？」とか「年はいくつ？」という言葉がきっかけになるためである。1対1の対戦であるため、間を持たせるためには会話が不可欠だ。少なくとも英語のあいさつ程度はしておかないと、相手に変なやつだと思われかねない。筆者も始めのうちは最初にあいさつだけをして、後はゲームに集中していたが、相手がボールを落とし続けていて自分の番が来ないと、どうしても暇になる。ずっとキーを打ち続けなければならないほど忙しいチャットにはならないけれど、簡単な会話が交わされているだけでも、対戦がさらに楽しくなるはずだ。

ちなみに、対戦相手の年齢は20代前半が多かった。ビリヤードという古典的なジャンルにしては若いと言える。次に多かったのは筆者と同じ30代だ。この世代は、20代のころにビリヤードブームの洗礼を受けている。1986年にヒットした映画『The Color of Money（邦題：ハスラー2）』を観て、トム・クルーズやポール・ニューマンふんするハスラーの世界にしびれた人も多いはずだ。この映画が日本で公開されたときも、日本全国にプールバーが誕生したほどのビリヤードブームになった。

COOL POOLでは、ポール・ニューマンに共感した世代のシニアプレイヤーは少ないようだ。彼らは、すでに夜遊びを引退していたり、ビリヤードをオンラインでやるよりも、本物のプールバーに出掛けたりするからだろう。意気投合して、かなりの長い時間を一緒にプレイした23歳のドッジ君によると、彼の地元であるアメリカのオークランドでは、プールバーと言えば年寄りのたまり場で、映画でのトム・クルーズのように単身で乗り込んで行くには、かなり勇気がいる場所らしい。若いハスラーにとっては、本物のプールバーよりもオンラインのプールバーの方が、居心地がいいということなのだろう。



チャットメッセージは台の左上に表示される。2行分しかなく、表示は数秒で消えてしまうので気が抜けない。相手のショットだけでなく、言葉にも注意しておこう



実際のビリヤードでは手球以外の球に触れたり、足が床から浮いたりするとファールになるのだが、ゲームではそのような心配はない。球越しのショットも簡単にできてしまう

ハマリ度ランキング 金メダル

製品版のデモなので、ずっと無料で遊べるところがいい。英会話ができる人は、ゲームと同時に会話も楽しめるだろう。英会話が苦手な人でも、ゲームを通じて英語が上達できるかもしれない。

特別企画 ワンランク上のパイロットを目指せ

Helicopter Sim

実践的なテクニックを満載 初心者のためのスキルアップガイド

2000年6月号では、軍用ヘリコプターの歴史や操縦方法について解説し、ヘリコプターシムの魅力に迫った。2回目となるこの記事では、引き続き「Ka52 TEAM ALLIGATOR」「GUNSHIP Ⅲ」に焦点を当てて、実践的なテクニックを紹介する。それでは最初に、ミッションをクリアするために不可欠な、計器の見方について解説しよう。

文／Warren大尉

HUDに表示される情報の読み取り方

HUD(Head Up Display)には、さまざまな情報が表示される。しかし、その中でも、頻繁にチェックしなくてはならない情報の数は少なく、自機の高度／速度／残弾数ぐらいである。

HUDに表示される情報の中には、ヘリコプターシムの初心者には分かりづらいものもある。そこで、Ka52 TEAM ALLIGATOR(以下、Ka52)のHUDを例にして、HUDに表示される情報の読み取り方をモード別に解説していこう。なお、自機の高度／速度／方位に関する情報の表示形式は、Ka52とGUNSHIP Ⅲで共通している。

航法モードのHUD



①速度計

Ka52とGUNSHIP Ⅲは、速度の単位が異なり、Ka52ではkm/h、GUNSHIPⅢではknots(ノット)で表示される。ちなみに、300km/h以上の速度を出すと、機体が壊れる可能性がある

②航法データ

②-1 次のウェイポイントの番号
②-2 次のウェイポイントまでの距離(単位:km)
②-3 次のウェイポイントに到達するまでにかかる時間

③上昇率計

自機の上昇／下降に合わせて、右端のバーが上下に動く。上昇／下降のスピードが速いほど、右端のバーの動きも大きくなる

④高度計

電波高度(地表からの高度)で表示される。従って、海面から100mの高度で飛行したとしても、自機の下に海抜50mの山があった場合は、高度が50mとなる。なお、地表からの高度が300mを超えると、高度の表示が電波高度から気圧高度(海面からの高度)に変わる

⑤エンジン・トルク表示計

車でいえば、"アクセルをどれだけ踏んでいるか"に相当する。エンジン・トルクは、100%以上に上げることもできるが、エンジンに大きな負荷をかけることになる。100%以上のエンジン・トルクは緊急用と考えること

⑥進路スケール

北を0として、北から時計回りに90°の方位である東を9、180°の方位である南を18、270°の方位である西を27として、自機が向いている方位を表示している。この画像だと12、すなわち北から120度時計回りということで、南東を向いていることになる。∧マークは、次のウェイポイントの方位を示している。∧マークと自機の向いている方位を合わせながら飛行すれば、ウェイポイントへたどり着く

コンバットモードのHUD



①射程バー

上部にあるⒶが、現在選択している兵器の最大射程を示す。最大射程の具体的な値は、バーの上にある数値(2.0km)で表される。下部にあるⒷが、現在選択している兵器の最短射程を示す。Ⓒは、目標までの距離で、目標に近づくにつれてバーの下に移動する。目標までの距離は、バーの下にある数値(0.0km)で表される。Ⓒが、ⒶとⒷの間にあれば、選択している兵器の有効射程内に目標がいることになる

②選択している兵器

現在選択している兵器の名前(この場合、口径が30mmの機関砲)。MEDとあるのは、一度の射撃で発射する弾の量の設定。選択している兵器の名前の右にある数値は、その兵器の残弾数を示している

③発射確認

SAFE／NO FIRE／SHOOTの3種類の表示があり、順番に、安全装置が掛かった状態／目標が射程外、または目標をロックしていない状態／発射可能な状態を意味する。戦闘前には、安全装置を解除するのを忘れないように

Information

	Ka52 TEAM ALLIGATOR	GUNSHIP Ⅲ
発売元	株式会社マイピック	
問い合わせ先	株式会社マイピックユーザーサポート 03-5805-3629	
価格	7,800円	
発売時期	発売中	2000年5月26日

KA52: Team Alligator™ © 1999 Simis Limited. All Rights Reserved.Developed by Simis Limited. Published by GT Interactive Software Corp. and distributed by Mi-PiC under sublicense from GT. KA52: Team Alligator is a trademark of GT Interactive Software Corp. GT is a trademark of GT Interactive Software Corp. Simis logo are trademarks of Simis Limited. All other trademarks are the property of their respective companies.

GUNSHIP Ⅲ© 2000 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved. Micro Prose is a trademark of Hasbro. All other trademarks are the property of their respective holders.

パイロット・兵器制御オペレーターの概要

攻撃ヘリコプターは、戦闘機とは違い、一瞬でも操作を誤るとすぐに墜落／損傷するような超低空を飛行する。また、機体の操縦にも、煩雑な操作が必要とされ、索敵から攻撃までパイロットが行うと、一人では手に負えないほどの作業量になる。

そこで、兵器の制御を担当するオペレーターとして、コパイ／ガナーと呼ばれる2人目の乗員が搭乗する。オペレーターが兵装／電子機器の制御を引き受けることで、パイロットがより操縦に専念できるようになっているのだ。

GUNSHIP Ⅲのマルチプレイでは、現実と同じように、1機のヘリコプターのパイロットとオペレーターを2人のプレイヤーで分担して連係プレイを楽しめる。最初のうちは、2人の息が合わずに苦戦するかもしれないが、攻撃が成功したときのそう快感は格別である。

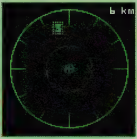
Introduction

対地戦のツボを押さえた攻撃ヘリコプターの戦術TiPS

ヘリコプターシムでは、戦闘機を題材にした作品とは根本的に異なる戦術が必要だ。ヘリコプターシムにおける一般的な対地攻撃ミッションの流れは、七つのステップ（離陸→巡航→警戒→索敵→対空ユニット破壊→掃討→帰還）に分けられる。ここでは、その中の重要なステップにおける実践的な戦術を紹介しよう。

警戒時に役立つ戦術
MFDの脅威警告モードを活用

MFD（多機能ディスプレイ）の脅威警告モードには、敵の対空レーダーやミサイルなど、プレイヤーに対して脅威となるユニットがリアルタイムで表示される。前線に近づくにつれて、頻繁にチェックするようにしよう。



GUNSHIP Ⅲでは、レーダーディスプレイからミサイルの発射を察知しなくてはならない。地対空ミサイルを表すSマークが線で囲まれたら、自機がレーダーで照射されているという警告である。物陰に隠れるなどの処置をすぐに取ることが必要だ



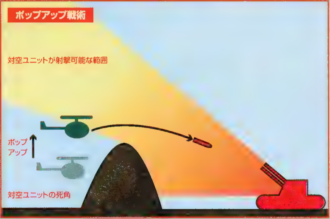
[illegible]へ移行し、回避行動を取らなくてはならない

対空ユニット破壊時に役立つ戦術
ポップアップ戦術

SAM（地対空ミサイル）やAAA（対空機関砲）などの対空ユニットを効率的に撃破するために考えられたのが、ポップアップ戦術である。

まず、目標に近づいたら、自機を隠せそうな丘や建造物の陰まで全速力で移動する。対空ユニットから完全に自機を隠したら、目標がぎりぎり見えるくらいの高度まで上昇する。そして、その位置から目標をロックし、射撃するのだ。

この戦術は、敵レーダーの死角からの攻撃になるため、ほとんど反撃を受けることはない。微妙な機体の操作が必要とされるが、マスターすれば心強い戦術となる。地形の起伏が大きいKa52の戦場では、特に有効だ。



掃討時に役立つ戦術
Move Move Move!

敵の対空ユニットを破壊したら、新たな敵が現れる前に、残りのターゲットを一掃しなければならない。編隊全機に攻撃指令を出して、敵の機甲部隊に向かって突入する。掃討するときには、機関砲とロケット弾を使おう。対空ユニットが残っていた場合でも、即座に撃破できるように、対戦車ミサイルはいくつか残しておきたい。

このとき、1ヵ所にとどまっているのは危険である。常に動きながら攻撃を加え、小火器からの射撃を回避するのを忘れないようにしたい。戦車の砲塔に装備されている機関銃であっても、当たりどころによっては致命傷となる可能性があるのだ。対空ユニットを撃破したからといって、安心してはいけない。

警戒～掃討時に役立つ戦術
チャフ&フレア

前線を越えると、常に敵のミサイルが飛んでくる危険性がある。脅威警告モードを活用して、ミサイルを撃たれる前に対処するのが理想だが、撃たれたら回避しなくてはならない。ヘリコプターでミサイルを回避するのはとても難しいが、あきらめてはいけないのだ。

常にある程度の速度を出して飛行することは、ミサイルを撃たれたときに非常に重要である。撃たれてから加速に入るようでは遅い。

速度が出ていれば、ミサイルに対するおとりであるチャフとフレアをまきながら、ミサイルの飛んでくる方向に対して横っ腹を向けるような機動に移行しよう。また、同時に高度を限界まで下げるといい。見通しの悪い地形であれば、それだけでミサイルを振り切れることもある。



登場する兵器の特性と使用方法を完全解説

敵を撃破するには、自機に搭載されている兵器の扱い方をマスターしなければならない。ここでは、Ka52とGUNSHIP Ⅲで使用できる兵器の解説と、それらをゲーム中で使用するための手順を説明していこう。

対戦車ミサイル

対戦車ミサイルは、攻撃ヘリコプターが搭載する兵器の中でも特に重要である。その射程は5～8kmにも及び、敵対空砲の射程外から攻撃することができる。代表的な対戦車ミサイルとしては、攻撃ヘリコプター“AH64アパッチ”の主力対戦車兵器である“AGM114ヘルファイア”が挙げられる。

対戦車ミサイルは、対戦車専用の兵器だと思われがちだ。しかし、強固な建造物や対空車両など、さまざまな目標に対して使用することができる。ただし、搭載可能な弾数は少ないので、難しいミッションでは温存しておきたい。

対戦車ミサイルの誘導方式は二つある。目標にレーザーを照射して、その反射光を用いることで照準／誘導を行うタイプと、ミリ波レーダーを用いるタイプだ。

対戦車ミサイルを使用する際には、ミサイルを発射してから着弾するまでの間、目標への照射を続けなければならない。これを怠ると、貴重なミサイルを無駄にしてしまうのだ。





[illegible]の画像はズームしていない状態のORT[illegible]。目標までの距離が遠く、目標が見え[illegible]。[illegible]の画像はORT視点で最大までズー[illegible]画面。ミサイルの着弾による衝撃[illegible]戦車が吹っ飛んでいるのが分かる。右の赤く囲った部分には、着弾までの時間[illegible]（GUNSHIP Ⅲ）

対戦車ミサイルの射撃方法

GUNSHIP Ⅲ

GUNSHIP Ⅲで対戦車ミサイルの射撃を行うには、二つの方法がある。パイロットとして、オペレーターの手を借りて撃つ方法と、その反対に、オペレーターとして、パイロットの手を借りて撃つ方法だ。

パイロットとして射撃する場合、細かな手順はオペレーターが行ってくれるため、操作は単純である。逆に、オペレーターとして射撃する場合は、手順が複雑である。

また、オペレーターの視界の範囲内であれば、目標がどこにいても照準を合わせられるが、対戦車ミサイルを発射できるのは、機体前方のわずかな角度に限定される。

パイロットとしての射撃方法

手順	操作
1	F7キーで対戦車ミサイルを選択
2	目標が補そく範囲に入ると、オペレーターが自動的にロックしてくれる。自動選択されたものとは別の目標を攻撃したい場合は、J／Kキーで目標を切り替える
3	機首を目標に向け、目標が対戦車ミサイルの射程内に入っていることを確認
4	Enterキーで発射。着弾までの間、目標を視界に捕らえ続ける

オペレーターとしての射撃方法

手順	操作
1	F7キーで対戦車ミサイルを選択
2	F3キーでORT(光学式リレーチューブ)視点または、IキーでIHADSS(統合型ヘルメット表示照準装置)視点にする(通常の視点でも可)
3	Z／Xキーで拡大／縮小の調整をしながら、スティックで視界を振り、目標を探す
4	目標を見つけ、Lキーでロックする
5	機首を目標に向け、目標が対戦車ミサイルの射程内に入っていることを確認
6	レーザーを照射していなければ、Spaceキーで目標に対してレーザーを照射する
7	Enterキーで発射。着弾までの間、目標を視界に捕らえ続ける

Ka52

AIがオペレーターを担当してくれるKa52では、GUNSHIP Ⅲよりも簡単な手順で対戦車ミサイルを発射することができる。

「Triple A Insight!」(対空砲を発見)といったように、オペレーターは補そくした目標の種類を教えてくれる。しかし、それだけでは、目標の種類(この場合は対空砲)は分かっても、それが旧式のZU23型なのか、最新の2S6型なのかは分からない。

目標を確認したいときには、MFD(多機能ディスプレイ)を切り替えて、Shkval-V(電子光学システム)モードにする。そして、Ctrl+[キー(またはCtrl+]キー)で何度か倍率を調整すると、10km離れた目標もしっかりと確認することができる。無駄にミサイルを使わないように、余裕があれば、この機能を使って目標を確認するようにしよう。

射撃方法

手順	操作
1	;キーでHUDのモードを切り替え、コンバットモードにする
2	Ctrl+Mキーで安全装置を解除する
3	Backspaceキーで兵器を切り替え、対戦車ミサイルを選択
4	目標が補そく範囲に入ると、オペレーターが自動的にロックしてくれる。自動選択されたものとは別の目標を攻撃したい場合は、Tキーで目標を切り替える
5	ターゲットをHUDの大きな点線内に捕らえていることを確認
6	HUD右下にSHOOTの表示が出るまで目標に近づく
7	Spaceキーで発射



[illegible]ミサイルを発射する前に[illegible]することは[illegible]イルを[illegible]ために[illegible]。Shkval-V(電子光学システム)を使えば、点にしか見えないような[illegible]の[illegible]まで拡大することが[illegible]



GUNSHIP IIIに登場する攻撃ヘリコプターの機関砲は、真横に近い位置にいる目標に対しても射撃可能である。右側にわずかに見えているのが、コックピットの窓枠だ

機関砲

口径20mm以上の強力な機関砲は、あらゆる目標に対し、弾倉が空になるまで発射することが可能である。

GUNSHIP IIIに登場する攻撃ヘリコプターは、左右120°、上下60°近くまで機関砲の射撃方向を変えられる。そのため、さまざまな角度から目標を攻撃することができるのだ。

それに対して、Ka52の機関砲は、上下37°、左右にはわずか10°ぐらいまでしか射撃方向を変えられない。そのため、素早く機首を目標に向けるテクニックが求められる。具体的には、ペダルを活用するのが効果的だ。

機関砲の射撃方法

GUNSHIP IIIでのパイロットとしての射撃方法

手順	操作
1	F5キーで機関砲を選択
2	BキーでTADS(目標補足照準システム)モードにする
3	目標が補そく範囲に入ると、オペレーターが自動的にロックしてくれる。自動選択されたものとは別の目標を攻撃したい場合は、J/Kキーで目標を切り替える
4	機首を目標に向け、目標が機関砲の射程内に入っていることを確認
5	Enterキーで発射

GUNSHIP IIIでのオペレーターとしての射撃方法

手順	操作
1	F5キーで機関砲を選択
2	F3キーでORT視点または、IキーでIHADSS視点にする(通常の視点でも可)
3	Z/Xキーで拡大/縮小の調整をしながら、スティックで視界を振り、目標を探す
4	目標を見つけ、Lキーでロックする
5	機首を目標に向け、目標が機関砲の射程内に入っていることを確認
6	Enterキーで発射

Ka52での射撃方法

手順	操作
1	;キーでHUDのモードを切り替え、コンバットモードにする
2	Ctrl+Mキーで安全装置を解除する
3	Backspaceキーで兵器を切り替え、機関砲を選択
4	目標が補そく範囲に入ると、オペレーターが自動的にロックしてくれる。自動選択されたものとは別の目標を攻撃したい場合は、Tキーで目標を切り替える
5	機首を目標に向け、目標指示ボックス内に×マークが出ていることを確認
6	HUD右下にSHOOTの表示が出るまで目標に近づく
7	Spaceキーで発射

ロケット弾

ロケット弾は、射程、破壊力において、機関砲と対戦車ミサイルとの中間的な位置付けの兵器である。

1発のロケット弾では、威力は大したことなく、効果が及ぶ範囲は狭い。ただし、複数のロケット弾を同時に発射することができるので、強固な目標を一斉射撃で撃破することができる。また、目標の種類に合わせて弾頭を選択できるのが特徴だ。





左の画像では、ロケット弾の照準用のレティクルがよく分かる。右の画像のように、レティクルが○マークに変わったときに発射すれば目標に命中する

ロケット弾の射撃方法

GUNSHIP IIIでのパイロットとしての射撃方法

手順	操作
1	F6キーでロケット弾を選択
2	BキーでTADSモードにする
3	目標が補そく範囲に入ると、オペレーターが自動的にロックしてくれる。自動選択されたものとは別の目標を攻撃したい場合は、J/Kキーで目標を切り替える
4	機首を目標に向け、目標がロケット弾の射程内に入っていることを確認
5	目標指示ボックスが実線に変わったらEnterキーで発射

注:オペレーターによるロケット弾の射撃は実用性に欠けるので、パイロットの場合のみ紹介する。

Ka52での射撃方法

手順	操作
1	;キーでHUDのモードを切り替え、コンバットモードにする
2	Ctrl+Mキーで安全装置を解除する
3	Backspaceキーで兵器を切り替え、ロケット弾を選択
4	Sキーで1回の射撃で発射するロケット弾の数を設定
5	目標が補そく範囲に入ると、オペレーターが自動的にロックしてくれる。自動選択されたものとは別の目標を攻撃したい場合は、Tキーで目標を切り替える
6	機首を目標に向け、I型のレティクルが○に変わっていることを確認
7	HUD右下にSHOOTの表示が出るまで目標に近づく
8	Spaceキーで発射

空対空ミサイル

攻撃ヘリコプターにおいて、唯一の遠距離対空攻撃手段が空対空ミサイルである。遠距離といっても、戦闘機が搭載している中距離空対空ミサイルとは違い、4km程度の射程しかない。しかし、互いに機関砲での撃ち合いになることが多い攻撃ヘリコプター同士の戦いにおいて、少しでも遠くから敵機を攻撃できることは大きな利点だ。

空対空ミサイルの発射手順は簡単で、機首を敵機に向け、赤外線シーカーが敵を捕らえたら発射するだけである。また、対戦車ミサイルとは違い、発射したらすぐに次の行動に移ることが可能だ。

空対空ミサイルの射撃方法

GUNSHIP IIIでのパイロットとしての射撃方法

手順	操作
1	F8キーで空対空ミサイルを選択
2	BキーでTADSモードにする
3	目標が補そく範囲に入ると、オペレーターが自動的にロックしてくれる。自動選択されたものとは別の目標を攻撃したい場合は、J/Kキーで目標を切り替える
4	機首を目標に向け、目標が空対空ミサイルの射程内に入っていることを確認
5	グロール・トーン(ウィンウィン…という甲高い音)が聞えたら発射準備完了なので、Enterキーで発射

注:オペレーターによる空対空ミサイルの射撃は実用性に欠けるので、パイロットの場合のみ紹介する

Ka52での射撃方法

手順	操作
1	;キーでHUDのモードを切り替え、コンバットモードにする
2	Ctrl+Mキーで安全装置を解除する
3	Backspaceキーで兵器を切り替え、空対空ミサイルを選択
4	目標が補そく範囲に入ると、オペレーターが自動的にロックしてくれる。自動選択されたものとは別の目標を攻撃したい場合は、Tキーで目標を切り替える
5	HUD右下にSHOOTの表示が出るまで目標に近づく
6	Spaceキーで発射

そのほかの兵器

Ka52では、いくつかの特殊な兵器を使用することができる。強固な目標を撃破するためのKh-25空対地ミサイルや、複数の目標を一度に攻撃するためのFAB-500爆弾が代表的である。



特殊兵装の扱いとなるKh-25ミサイル。その真っ白なカラーリングと、不釣り合いなほどの大きさから、戦闘機用のミサイルを無理やり攻撃ヘリコプターに搭載したことがよく分かる

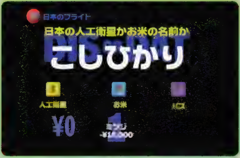
今回は二つのクイズゲームを紹介する。吉本興業が企画・制作に関わり、[illegible]を作成したという「YOU DON'T KNOW JACK」と、アメリカのパソコンゲームの売り上げにおいて、トップランキングの常連となっている「WHO WANTE TO BE A MILLIONAIRE」の2タイトルだ。

知力と俊敏さが試される日米の早押しクイズゲーム

YOU DON'T KNOW JACK

ダウンタウンの浜田雅功の[illegible]





アメリカで発売されたクイズゲームが、形を変えて日本に上陸した。この「YOU DON'T KNOW JACK」は、音声、表示共に日本語化されているだけでなく、なんとダウンタウンの浜田雅功が司会進行を務めながらツッコミを入れてくるというゲームである。それも、かなりハードなツッコミだ。

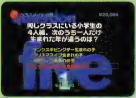
クイズは基本的に早押し形式で、1台のパソコンで同時に3人までプレイできる。クイズ形式も7種類用意されている上、難しいクイズの回答権をほかのプレイヤーに押しつけるということも可能である。

ゲームはクイズ番組のように進行し、プレイヤーは次の問題となるクイズ形式を指定する。そして、その問題の難易度によって賞金が表示されてから出題されるようになっているのだ。また、単なる4択問題だけでなく、ダジャレイラストから答えを連想したり、キーボードから答えを入力したり、似た言葉から正解を導き出すなど、クイズ形式は豊富である。

浜田雅功の司会進行は非常にスムーズで、しかもすべての問題を読み上げてくれる。また、出題内容に応じて異なるツッコミをしてくるのが大きな売りとなっている。回答が間違った場合は、「やっぱりあかんな、お前はな」「根性なし！」などと言われてしまうのだ。ゲームの進行も小気味良く、テンポの良さは特筆ものである。出題数は7問と21問の2種類から選択できるので、時間をかけずに遊んで、さっとゲームを切り上げたいという人にピッタリである。ハイブリット版なので、Macでも楽しめるのがポイントだ。

YOU DON'T KNOW JACK

©2000 YOSHIMOTO KOGYO CO., LTD.
BERKELEY SYSTEMS®JELLYVISION®

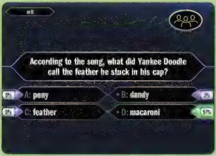


WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE

イギリスのクイズ[illegible]

イギリスで製作された同名のクイズ番組をゲーム化した作品が「WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE」である。この番組はアメリカでも放送され、高額な賞金が魅力となって人気を集めている。また、2000年4月からフジテレビ系列において、同番組がモデルとなった『クイズ＄ミリオネア』（司会はみのもんた）という番組が開始されている。イギリスの番組の雰囲気が再現されているということで、一部で話題になっているようだ。

このクイズゲームも早押し形式で進行し、基本的には4択問題である。問題ごとに賞金が決められているのではなく、正解すると賞金が徐々にアップしていき、回答を間違えると終了するというルールだ。もちろん、プレイヤーが目指すのはミリオネア（百万長者）である。



問題が4択だけなので、単調ではないかと思うかもしれないが、クイズシステムは工夫されている。難しい問題が出題されたときに、助けを求められる“LIFE LINE”というシステムが用意されているのだ。選択肢を二つに絞り込める“50：50”、友人からのアドバイスが聞ける“Phone a Friend”（ゲームでは、あたかも友人が電話で答えを教えているかのような音声が流れる）、視聴者50人の回答がパーセント表示される“Ask the Audience”という三つの手段を、それぞれ1回ずつ使うことができる。どのタイミングでLIFE LINEを使うかが、ミリオネアになるためのかぎとなるだろう。

出題はすべて英語なので、ヒアリング力を含めた英語力が要求される。また、LIFE LINEによってゲームの流れが中断されるため、テンポが悪くなるという点だけは残念だ。ただし、実際のテレビ番組のように、抑揚を付けて話す司会者の声や、LIFE LINEのリアルな受け答えなど、雰囲気は文句なしである。



©Disney Interactive All Rights Reserved.



Play Online

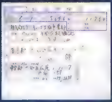
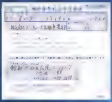
年間定期購読とバックナンバーのお知らせ

年間定期購読の申し込み方法

弊社では、毎月発売日にPlay Onlineが届く年間定期購読サービスを行っております。ご希望の方は、郵便局に備え付けの振替用紙に記入の上、1万1,760円(980円×12ヵ月分)をお振込みください。入金確認後、発送手続きをいたします。なお、送料は弊社で負担させていただきます。記入していただく内容は以下のとおりです。

口座番号:00180-9-135646
加入者名:株式会社デジキューブ 出版事業部
通信欄: ①Play Online年間定期購読○年○月号より1年間(12冊)
②お届け先のお名前、ご住所、電話番号

年間定期購読に関するご質問やご不明な点がございましたら、弊社ブックセンター(電話:03-3444-5765)までお問い合わせください。

バックナンバーの購入方法

■購入方法

1999年11月号以降のPlay Onlineのバックナンバーを購入するには、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)
②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便振替にて下記の弊社口座あてにお振込みください。入金を確認後、発送いたします。

郵便振替番号:00180-9-135646
口座名:株式会社デジキューブ 出版事業部
TEL:03-3444-5765

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に、希望冊数と「Play Online○年○月号希望」を必ず明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認した後の手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。現在取り扱っている号は右のとおりです。

バックナンバーに関するお問い合わせは、弊社ブックセンターまでお願いいたします。



2000年6月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■大刀～DAIKATANA
■STAR WARS: FORCE COMMANDER
■Flight Simulator 2000
■THIEF 2:THE METAL AGE
●モータースポーツシーズン到来 最新レーシングゲーム総[illegible]
●人気ゲームジャンルの原点を追求 AD&Dから始まったファンタジーRPGの歩み
●もう難しいとは言わせない Helicopter Sim Introduction
●5.1チャンネルスピーカー導入講座



2000年5月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■大刀～DAIKATANA
■NOX
■Flight Simulator 2000
■SOLDIER OF FORTUNE
■[illegible] OPPOSING FORCE
●迷える初級パイロットのためのフライトシミュレーター購入ガイド
●ゲームに登場する名銃のリアリティーを探る
●車とバイクに応用できるコーナリング最速テクニックガイド
●立体眼鏡コンプリートガイド



2000年4月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■Flight Simulator 2000
■大刀～DAIKATANA
■SWAT3:CLOSE QUARTERS BATTLE
■SLAVE ZERO
●2大タイトル最速プレビュー NOX/スーパーバイク2000
●STEP INTO SPORTS GAMING WORLD
●3DシューティングQuad攻略
■UNREAL TOURNAMENT
■QUAKE Ⅲ ARENA
■SOLDIER OF FORTUNE
■MORTYR
●ゲームデータの肥大化に備える大容量HDD導入術



2000年3月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■Flight Simulator 2000
■トゥームレイダー:ラストレベレーション
■THE WHEEL OF TIME
■ULTIMA Ⅸ:ASCENSION
●3Dシューティングトリプル攻略
■QUAKE Ⅲ ARENA
■UNREAL TOURNAMENT
■HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
●究極のビジュアル表現を楽しむためのゲームに最適なビデオカード選び



2000年2月号の主な内容

●2000年に発売される話題作を一挙に公開
●DIABLO Ⅱ:発売前に知っておきたい基礎知識
●パソコンゲーム高密度攻略
■QUAKE Ⅲ ARENA
■USAF
■THE WHEEL OF TIME
■ULTIMA Ⅸ:ASCENSION
●第2回 Network Game of the Year発表!!
●日本語版で再スタート バルダーズ・ゲート集中講座



2000年1月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■USAF
■AoE Ⅱ:The Age of Kings
■FLANKER 2.0
●ビデオカードウォーズ 1999年最終決戦
●特殊部隊シミュレーションパーフェクトガイド
■SPEC OPS Ⅱ:GREEN BERETS
■DELTA FORCE 2
■RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
●Play Online Sneak Preview DAIKATANA



1999年12月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■AoE Ⅱ:The Age of Kings
■FLANKER 2.0
■レブナント
■ノクターン
■HOMEWORLD
■C&C:TIBERIAN SUN
●Play Online Special Preview
■MESSIAH
■Flight Simulator 2000
■Asheron's Call
●ラリーゲームコンプリートガイド
●失敗しないコントロールデバイス選び



1999年11月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■レブナント
■SYSTEM SHOCK 2
■DRAKAN:ORDER OF THE FLAME
■DARKSTONE
■RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
●第7世代プロセッサー Athlonのすべて
●Zone日本語化プロジェクト始動!!
●Asheron's Callプレビュー第2弾

品切れの号 — 1999年10月号/1999年9月号/1999年8月号



特集2 最低限必要なハードウェアはこれだ

今日からネットワークゲームを

ネットワークゲームに最適なパソコンのスペックとは

パッケージに記載されている動作環境より高いスペックのパソコンが必要

ネットワークゲームを快適に楽しむには、どういったパソコンが必要になるのだろうか。3Dシューティング、RPG、フライトシミュレーターという、三つの人気ジャンルの中から、代表的なゲームを1本ずつ取り上げ、それらが必要としているパソコンのハードウェアスペック(それぞれのゲームのパッケージやマニュアルに記載されている動作環境)を以下にまとめてみた。

ここで示したハードウェアスペックは、その多くが2世代以上前の、かなり古いパソコンで採用されていた仕様である。つまり、2000年5月現在、店頭で販売されているパソコンであれば、低価格の入門機であってもこの条件をクリアしていると考えられる。従って、どのパソコンを買っても、ネットワークゲームを快適に楽しむことができると思うかもしれない。しかし、実際にはそうとは言えないのだ。

ゲームのパッケージなどに記載されている動作環境は、これらのゲームを起動するために必要となる、最低限のスペックなのだ。各ゲームメーカーが、「このスペックをクリアしたパソコンであれば、ゲームを起動できますよ」と示しているものであって、快適にプレイするために必要となるスペックではない。今後登場するタイトルを含めて、快適にゲームをプレイしようと思った場合、パッケージに記載されている仕様より高いハードウェアスペックのパソコンが必要となるのだ。ただし、高価なパソコンを購入すればいいというわけではない。ポイントとなるのは、CPU、ビデオカード、通信環境の三つだ。

ここで紹介した3本のゲームは、いずれも3Dグラフィックで描画されており、当然ながら組み合わせるビデオカードには、高度な3D描画性能が求められる。また、CPUについても同様で、性能が高い方がゲームが快適に動作する。さらに、ネットワークゲームをプレイする場合は、通信環境が整っていなければ、いくらパソコンの性能が高くても、快適にゲームを楽しめないことになる。つまり、これら三つのポイントがバランス良くまとまったパソコンが必要なのだ。ネットワークゲームに最適なパソコンの具体的なスペックについては、次のページから紹介していく。



ネットワークゲーム?

インターネットもしくはLANを使って、2人以上のプレイヤーと一緒に遊ぶことが可能なゲームを指す。弊誌では"マルチプレイ"という表記も使っている。この場合、1人でプレイするゲームモードを"シングルプレイ"と呼ぶのに対して、複数のプレイヤーが参加するゲームモードのことをそう呼んでいる。

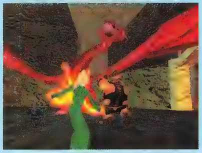
主なネットワークゲームの動作環境

QUAKE III ARENA



OS	:Windows 95/98/NT 4.0
CPU	:MMX Pentium 233MHz以上(インターネットSSE/3DNow!対応)
メモリー	:64MB以上
ビデオ	:OpenGL対応ビデオカード(Hardware T&L対応)
HDD	:25MB以上(フルインストールの場合は500MB以上必要)
サウンド	:DirectX 3以降に対応したサウンドカード(A3D 3.0対応)
ネットワーク	:28.8kbps以上のインターネットまたはLANへの接続環境
発売元	:株式会社P&A TEL 042-525-9501

EVERQUEST



OS	:Windows 95/98
CPU	:Pentium 166MHz以上(Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	:32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	:Direct3DまたはGlideに対応したビデオカード
HDD	:500MB以上
サウンド	:Sound Blaster 16互換サウンドカード(A3D 1.0/2.0対応)
ネットワーク	:28.8kbps以上のインターネット接続環境
販売元	:Sony Interactive社

Flight Simulator 2000



OS	:Windows 95/98/NT 4.0
CPU	:Pentium II 266MHz以上(Pentium II 450MHz以上推奨)
メモリー	:64MB以上
ビデオ	:640×480ドット(6万5,536色)以上に対応したビデオカード(4MB以上のメモリーを搭載したDirect3D対応ビデオカード推奨)
HDD	:450MB以上(900MB以上推奨、フルインストールの場合は1.5GB以上必要)
サウンド	:Sound Blaster 16互換サウンドカード
ネットワーク	:28.8kbps以上のインターネットまたはLANへの接続環境
発売元	:マイクロソフト TEL 03-5454-2300

始めよう

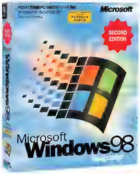
約4万円でPlayStation2が購入できるご時世に、10万円以上もする高価なパソコンでゲームを楽しむ理由とは何なのか？ ずばりネットワークゲームをプレイするためだ。世界中の最強プレイヤーと、ゲームのテクニックを競い合ったり、ゲームで知り合った外国人とチームを組んで、一緒に巨大モンスターと戦うなど、現実世界では体験できない究極のエンターテインメントがインターネット上で展開されている。だが、ネットワークゲームを快適にプレイするためには、ある程度のスペックを持ったパソコンが必要になる。まずは、この特集で紹介するハードウェア、OS、通信環境をそろえてみよう。 文／ユービック・コンピューティング 平澤寿康

20GBのHDDを用意して Windows 98をインストールしよう

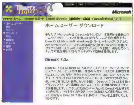
OSはWindows 98を選択しよう

前のページで紹介したように、現在販売されているパソコンゲームは、ほとんどがWindows 95またはWindows 98上で動作するようになっている。ただし、ごくまれに、Windows 98がインストールされたパソコンであっても、ゲームが正常に動作しないことがある。Windows 98対応ゲームを動作させるためには、OSだけでなく"DirectX"というソフトウェアをインストールしておかなくてはならないのだ。

1998年7月に発売された、最初のWindows 98にはDirectX 6が、1999年9月に発売されたWindows 98 Second EditionにはDirectX 6.1が、あらかじめインストールされているが、1999年冬以降に発売されたゲームは、最新のDirectX 7.0aが必要になる。DirectXは、基本的に古いバージョンの機能をすべて持っているため、最新バージョンがインストールされていれば、旧バージョンのDirectX上で動作するゲームは問題なくプレイできる。そのため、パソコンを購入したり、新たにWindows 98をインストールし直した場合には、必ずDirectXの最新版をインストールするようにしよう。



現在、販売されているパソコンのほとんどが、Windows 98 Second Editionを採用しているが、Windows 95からのアップグレードを考えている場合、アップグレード版(実売価格は1万3,500円)を購入すればよい



DirectX 7.0aは、2000年2～3月以降に発売されたゲームに収録されているはずだが、手元にない場合は、マイクロソフトのホームページ(http://www.microsoft.com/japan/directx/)からダウンロードしよう

ゲームをフルインストールするために最低でも10GBのHDDが必要

ゲームをインストールするのに必要なHDDの容量は、常に増える傾向にある。例えば、QUAKE Ⅲ ARENAをプレイするためには、最低でも25MBが必要だが、ゲームの動作に必要なデータをHDD上にすべてコピーする"フルインストール"を選択すると、500MB以上の空き容量が必要になる。また、Flight Simulator 2000をフルインストールするには、1.5GB以上の容量が必要である。ゲームをフルインスールしなかった場合、データをCD-ROMドライブから読み込まなくてはならないため、ゲームのパフォーマンスが低下することになる。従って、HDDの容量は、多ければ多いほど快適だといえるだろう。

現在、店頭で販売されているパソコンの場合、10万円前後の入門機でも10GB以上のHDDが搭載されている。新しいゲームをインストールする前に、古いゲームを削除するようにすれば、10GBでもじゅうぶんだろう。ただし、価格と容量のバランスを考えた場合、20GB以上のHDDを導入することをお勧めする。



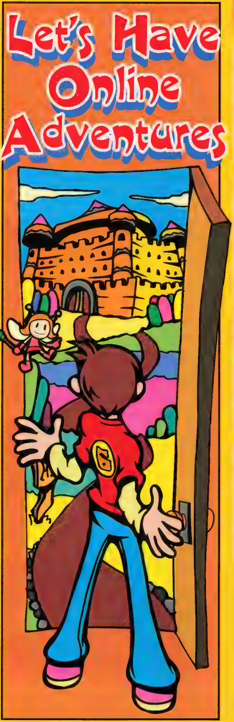
ウエスタンデジタルのWD205AA。容量は20.5GBで、秋葉原に行けば2万円以下で購入できる

HDDの実売価格(ウエスタンデジタル製)

製品名	容量	価格	GB単価
WD307AA	30.7GB	1万9,800円	645円
WD205AA	20.5GB	1万6,300円	795円
WD172AA	17.2GB	1万4,980円	871円
WD136AA	13.6GB	1万2,300円	904円
WD102AA	10.2GB	1万1,500円	1,127円

補足：GB単価には、容量1GB当たりのHDDの価格を記載している

ウエスタンデジタル製HDD(Ultra ATA 66対応、5,400回転)の、2000年4月中旬時点の実売価格をまとめてみた。GB単価に注目してもらうと分かるが、容量が大きいドライブほど1GB当たりの価格が安いため、20GB以上のHDDを購入することをお勧めする



600MHz以上のPentiumIIIと128MB

ここ数年の間、CPUの動作周波数はすさまじい勢いで上昇しているが、ゲームを快適にプレイするためには、どの程度のCPUが必要になるのだろうか。また、メモリーやマザーボードといった基幹パーツについても、必要な仕様をチェックしなければならないだろう。少なくとも1年先まで安心してゲームが楽しめるマシンを用意しよう。

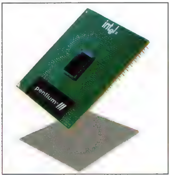
3D対応ゲームを快適に動作させるには 300MHz未満のCPUでは厳しい

パソコンの基本性能を決めてしまう重要なパーツとなるのが、CPUだ。CPUを選ぶ際に注目すべきポイントは、CPUの種類と動作周波数の二つだ。同じ種類のCPUであれば、動作周波数が大きいほど能力が高くなるが、CPUの種類が異なると、動作周波数が同じでも能力に差が出る。現在、販売されているパソコンに搭載されているCPUは、PentiumIII、Celeron、Athlonの3種類に大別できる。このうち、PentiumIIIとAthlonは基本的にミドルクラスからハイエンドクラスのパソコンに、Celeronはローエンドクラスのパソコンに採用されている。

この3種類のCPUの能力差は、動作周波数が同じ場合は、Athlon、PentiumIII、Celeronの順に性能が高くなる。ということは、Athlonを搭載したパソコンが最も良いと思われるが、Athlonは組み合わせるパーツとの相性問題によって、動作に不具合が起こる可能性があるため、初心者にはお勧めできない。それに対し、PentiumIIIを搭載したパソコンであれば、比較的安定して動作するため、自分でハードウェアのトラブルを解決する自信がないユーザーは、PentiumIIIまたはCeleronを選んでおく方が無難だ。

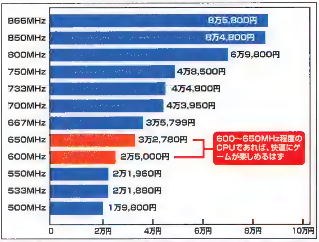
また、動作周波数については、数字が多ければ多いほど性能も良くなるが、当然価格が跳ね上がる。現在販売されているゲームに関しては、動作周波数が600MHz以上であればじゅうぶん快適に動作するため、600MHzを目安にして、CPUを選べばいいだろう。ある程度パソコンの知識がある読者であれば、ベースクロック100MHzまたは133MHzに対応した、2種類のPentiumIIIが製品化されていることを知っているだろう。理論的には、133MHzに対応したPentiumIIIの方が性能が高いが、ゲーム用途ではどちらを選んでも、体感できるほどのパフォーマンスの差は出ないだろう。

PentiumIII



Socket370に対応したFC-PGA版PentiumIII。従来までのCeleronで使われていたSocket370とは互換性がないため、組み合わせるマザーボードがFC-PGA版をサポートするかどうかをよく確認する必要がある

PentiumIIIの店頭価格（2000年4月中旬時点）



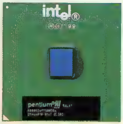
秋葉原で売られているPentiumIII（CPU単体）の価格をまとめてみた。予算に余裕があれば、750MHzあたりのCPUを選ぶのも悪くない



SECC2とFC-PGA?

1999年までのPentiumIIIは、Slot1に対応したカセット型の形状（SECC2=Single Edge Contact Cartridge 2）を採用していたが、2000年以降はSocket370に対応したチップ型の形状（FC-PGA=Flip Chip Plastic Grid Array）に移行しつつある。両パッケージに性能の差はないため、パソコンを購入する際には、あまり気にする必要はない。ただし、パソコンを自作しようと考えている場合は、マザーボードに取り付けられるかどうかをよく確認する必要がある。

FC-PGA



SECC2



PentiumIIIはSECC2とカ[illegible]を消し、順次、FC-PGAへ移行する見込みだ。CPUの価格は、FC-PGAの方が少しだけ安くなっている

ゲームに最適なメモリー容量は128MB以上

メインメモリーの容量は、HDDの容量と同じように、多ければ多いほど快適だと考えられる。メモリーの容量が64MB未満の場合、ゲームによっては、HDDの一部をメインメモリーの代用として使用するスワップ処理が頻繁に起こるようになり、ゲームの動作が重くなる。

ゲームの動作環境を調べてみると、32MBまたは64MBのメモリーを要求するタイトルが多い。また、一般的にWindows 98を快適に動作させるためには、最低でも64MBのメモリーが必要であるといわれている。しかし、この数字はやはり最低限のものであり、3Dグラフィックを使用するゲームを起動すると、スワップが頻発する可能性が高い。従って、128MB程度が必要になると考えるのが一般的だ。

ただし、128MB以上のメモリーを搭載する場合は、256MBを上限にして、それ以上メモリーを増やしてもパフォーマンスは上がらないと予想される。これは、OS（Windows 98）自体が、大容量のメモリーを搭載したハードウェア環境に最適化されていないからだ。



アイ・オー・データ機器のPC133対応SDRAM。メモリーの価格は変動が激しいが、2000年4月中旬時点の128MBのSDRAMの価格は、PC100対応が1万～1万2,000円、PC133対応が1万1,000～1万3,000円となっている

のメモリーがあれば安心



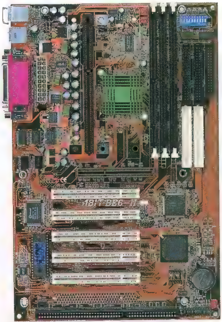
安定した動作が魅力のIntel440BX搭載マザーボード

パソコンのパフォーマンスは、CPUだけでなく、マザーボード上に搭載されているチップセットという基幹パーツによっても左右される。そのため、ある程度のハードウェアの知識を持ったユーザーであれば、マザーボードがどういったチップセットを搭載しているのかも、チェックしておくのが望ましい。

PentiumIIIまたはCeleron用のチップセットメーカーとしては、CPUの製造元であるインテルのほかに、VIA Technologies社、SiS社などが挙げられるが、一般的にインテル製チップセットの方がパフォーマンスに優れ、動作も安定している。インテル製チップセットにはいくつか種類があり、中にはゲームに不向きなものもある。現在、インテルが出荷している代表的なチップセットは、Intel440BX、Intel810E、Intel820などであるが、ゲーム用途で安心してお勧めできるのはIntel440BXである。

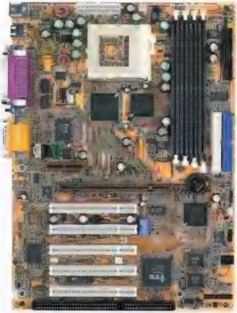
Intel 810Eは、チップセットにグラフィックやサウンドの機能を内蔵した統合型チップセットで、低価格の入門機などで採用されているが、AGP対応ビデオカードを搭載することができない。Intel 820は、ベースクロック133MHzとAGP 4Xモードをサポートしているため、PentiumIIIの性能を最大限に引き出すことが可能だが、同チップセットでサポートしているメモリー(Direct RDRAM)の価格が高過ぎるため、あまりお勧めできない。一方、Intel 440BXは旧世代のチップセットではあるが、動作が安定しており、価格の面でも魅力的である。ただし、ベースクロック133MHzに対応したCPUは、基本的に動作しないと考えておこう。その代わり、近々発表されるIntel815(Intel 810Eの後継製品)であれば、ベースクロック133MHzとAGP 4Xモードをサポートしており、PC133対応SDRAMを組み合わせて、ゲームに最適なパソコンが組み立てられるはずだ。

Intel440BX搭載マザーボード



Abit Computer社のBE6-II。実売価格は1万4,800円とお手ごろで、安定した動作が期待できる

Intel820搭載マザーボード



日本ギガバイトのGA-6CXC7。実売価格は2万円前後とやや高いが、FC-PGA版PentiumIIIに対応したSocket370と四つのDIMMスロットを装備している

3D描画性能に注目して製品を選べば

理想のゲーム環境を構築する際に、CPU以上に重要な役割を担うのがビデオカードだ。ゲームのビジュアルをどれだけ美しく描画できるかによって、プレイヤーのゲームに対する満足度は大きく変わってくる。そのため、ビデオカードだけは妥協することなく、最高のものを選択してほしい。

ビデオカードの優劣を決めるのは3Dグラフィック性能

パソコンゲームでは、コンソールゲームと同様に、ほぼすべてのジャンルで3Dグラフィックを使ったタイトルが人気を集めている。従って、ゲームに最適なビデオカードとは、3Dグラフィックの描画性能が高い製品ということになる。「DIABLO」や「ULTIMA ONLINE」は2Dグラフィックしか使っていないが、2D性能については、1999年以降に発売されたビデオカードであれば、どの製品を使っても問題ない。つまり、ビデオカードを選択する場合は、カードに搭載されているビデオチップの3D性能に注目するのが、ゲーマーの間での常識だ。

最新のビデオチップは、どれも3Dグラフィックの描画性能の高さを売りにしており、1年前に出荷されたビデオチップと比較するとパフォーマンスが3～5倍も向上している。特に、nVIDIA社のGeForce 256を搭載したビデオカードは、ほかのビデオチップを搭載した製品と比べて高い3D性能を持っており、ゲーム用途に最適だ。

本誌の連載記事（VIDEOCARD MANIAX）ですでに何度も紹介しているが、GeForce 256は、コンシューマー向けビデオチップとして初めてジオメトリー演算のハードウェアアクセラレーション機能（いわゆるHardware T&L）をサポートした。ジオメトリー演算とは、3Dグラフィックの中のオブジェクトの座標を決定する処理と、オブジェクトの光と影を計算する処理のことで、従来まではCPUがこの計算を行っていた。ところが、ビデオチップがジオメトリー演算を行うことで、CPUの負荷が軽減され、ゲーム全体のパフォーマンスが上がることになる。例えば、Hardware T&Lに対応したQUAKE IIIの場合、3Dグラフィックの描画スピード（フレームレート）が大幅に向上するため、美しいグラフィックで快適にゲームが楽しめる。



Pentiumlll 1GHzの10倍以上のジオメトリー演算性能を持つGeForce 256。同チップの後継製品となるGeForce 2 GTSが発表されたため、GeForce 256搭載カードの価格は安くなるはずだ

ただし、Hardware T&Lの効果が得られるのは、ゲームがこの機能に対応している場合に限られる。下表にHardware T&L対応ゲームの情報をまとめているが、「DIABLO 2」や「ULTIMA ONLINE 2」を含めて、2000年中に60タイトル以上が登場する見込みである。



Hardware T&Lに対応したSOLDIER OF FORTUNE。ゲーム中に使われているLighting効果をGeForce 256に処理させることで、美しいビジュアル表現とフレームレートの高速化が可能になる

Hardware T&L対応ソフト

ゲーム名	発売元	発売時期
QUAKE III ARENA	P&A	発売済み
SOLDIER OF FORTUNE	P&A	発売済み
Ka52 TEAM ALLIGATOR	マイピック	発売済み
DIABLO II	Blizzard Entertainment社	2000年6月
ULTIMA ONLINE 2	エレクトロニック・アーツ	2000年9月
ONI	Bungie Software社	2000年9月
HALO	Bungie Software社	2000年11月
BLACK & WHITE	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	2000年中



第1候補はGeForce 256搭載カード

32MBのビデオメモリーを搭載した製品を購入しよう

ビデオカードを選ぶ際に、ビデオチップに次いで重要なポイントがメモリーの搭載量だ。一般的に、メモリーの搭載量が多いほど、高い解像度でゲームがプレイできるようになる。また、3D対応ゲームの場合、ポリゴンに張り付けるテクスチャーデータをメモリーに読み込まなければならないため、メモリーのサイズによって3Dグラフィックのクオリティーが変化する。例えば、解像度を1024×768ドット以上、色数を32ビットカラーに設定してプレイする場合は、最低でも16MB、できれば32MBのメモリーを搭載したビデオカードが望ましい。現在、店頭で販売されている多くのビデオカードが32MBのメモリーを搭載しているが、中には16MBまたは8MBしか搭載していない製品もあるため、ビデオカードを購入する際に忘れずにメモリー量をチェックしておきたい。

ただし、各ゲームタイトルで具体的にどの程度の容量が必要になるかは、厳密には指定されていない。解像度を640×480ドットに設定すれば、4MBのメモリーを搭載したビデオカードでも、ゲームが動作する可能性が高い。とはいっても、実際には張り付けられるテクスチャーデータが欠けたり、特殊なビジュアル効果が表現できなかったりして、ゲーム本来の面白さが体験できない場合がある。

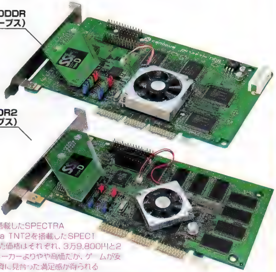
お勧めはGeForce 256搭載カード 予算がなければRiva TNT2でも可

ゲームに最適なビデオカードを一つ選ぶとすれば、やはりnVIDIA社のGeForce 256搭載カードとなる。高度なレンダリング性能とHardware T&Lのサポートによって、多くの3D対応ゲームを快適にプレイすることができる。また、同じGeForce 256搭載カードでも、ビデオメモリーとしてDDR SGRAMを搭載した上位機種であれば、約20%ほど性能が高くなる。具体的なメーカー名については、ユーザーサポートのしっかりしたカノープス、クリエイティブメディア、エルザジャパンの3社がお勧めだ。製品に添付されるデバイスドライバ(ソフトウェア)は、1～2カ月ごとに更新されるのが一般的であるため、サポートが不じゅうぶんなメーカーの場合、ホームページ上に新しいドライバが用意されない可能性がある。

GeForce 256搭載カードは、ショップによっては4万円近い価格で販売していることもあるため、手が出ない人もいることだろう。その場合、Millennium G400(1万4,000～2万4,000円)や、Riva TNT2搭載カード(9,000～1万8,000円)でも満足いくパフォーマンスが得られるだろう。2000年冬までの間に、新しいビデオカードが順次発売され、それまでの間にGeForce 256搭載カードの価格が下がることが予想されるため、時期を見てアップグレードすればよい。

SPECTRA 7400DDR
(カノープス)

SPECTRA 5400R2
(カノープス)



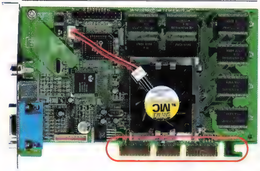
GeForce 256を搭載したSPECTRA 7400DDRと、Riva TNT2を搭載したSPECTRA 5400R2の実売価格はそれぞれ、3万9,800円と2万1,800円。競合メーカーよりやや高価だが、ゲームが安定動作するため、投資に見合った満足感が得られる

AGPとPCIの違いを理解して自分に合った製品を選ぶ

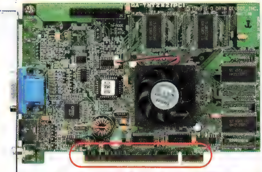
ビデオカードには、PCI版とAGP版の2種類があり、店頭で販売されている製品の大半がAGP版となっている。AGPとは、マザーボード上に用意されたビデオカード専用ポート(スロット)のことで、PCIバスの2～8倍のデータ転送速度を持っている。PCIはISAに代わる拡張バスとして用意されたもので、ほぼすべてのパソコンに装着可能だが、AGPに比べてデータ転送速度が遅いため、ゲーム用途で使うにはもはや不向きである。

メーカー製パソコンの中には、マザーボード上にAGP対応ビデオチップまたはIntel810E(ビデオ機能を持ったチップセット)を搭載した製品がある。これらのパソコンは、基本的にAGPスロットを装備していないため、後々ビデオ機能をアップグレードしようとしても、AGP対応ビデオカードが装着できないことになる。その場合、必然的にPCI対応ビデオカードしか選択肢がない。パソコンをゲーム用途で使用する場合、ビデオカードは少なくとも、1年後にはアップグレードしなければならない可能性が高い。メーカー製パソコンを購入する場合は、マザーボード上にAGPスロットが用意されていることを確認した上で、購入するようにしよう。

AGP



PCI



AGPとPCIはスロットの形状が異なるので、当然ながら互換性がない。PCI版ではビデオチップ本来の性能が引き出せないため、パソコンにAGPスロットが装備されているのであれば、AGP版を使うことをお勧めする



3D API？

ゲーム中に表示される3Dグラフィックは、Direct3D、OpenGL、Glideといった3D APIを使って描画されている。3D APIとは、3Dグラフィックを簡単に描画するためのプログラミングインターフェースのことで、各ゲームが使っている3D APIとビデオカードがサポートしている3D APIが適合しなければ、ゲームは動作しない。

Direct3DとOpenGLは、多くのビデオカードでサポートされているが、Glideについてはスリー・ディ・エフ・エックス製のビデオカードのみがサポートする。また、OpenGLについては、ビデオカードメーカーが用意するドライバの性能によって、動作の安定度が大きく異なる。OpenGLに対応したQUAKE Ⅲをプレイする場合、同APIでの安定した動作が期待できる、nVIDIA社とATIテクノロジーズの両社のビデオチップを搭載したビデオカードが最適だ。

3Dサウンドの機能は必須 4チャンネルスピーカーもお勧め

ビデオカードに次いで、重要なパーツとなるのがサウンドカードだ。製品の選択時に注意すべきポイントが限られるため、購入すべき製品はクリエイティブメディアかAureal社の製品にほぼ確定しているが、念のために要点をおさらいしておこう。サウンドカードと組み合わせるスピーカーも重要なウエイトを占めるため、低価格のステレオスピーカーを使っている場合は、4チャンネルスピーカーの導入を検討しよう。

3Dサウンドで敵の気配を察知すれば戦いが有利になる

ゲームを楽しむ上で欠かせない要素の一つがサウンドである。グラフィックがいくら美しくても、そのビジュアルに合ったサウンドがなければ、ゲームの魅力は大きく損なわれてしまう。メーカー製パソコンの場合、サウンド機能は標準で装備されており、Windows上でWaveファイル／MIDIファイル／音楽CDが再生できるようになっている。ただし、これらのサウンド再生機能は、二つのスピーカーを使った単なるステレオサウンドであるため、ゲーム用途ではやや物足りない。

QUAKE ⅢやEVERQUESTなどのメジャータイトルは、四つ以上のスピーカーを組み合わせて表現する3Dサウンドに対応しているため、3D対応サウンドカードを使用するのが望ましい。3Dサウンドを使ってゲームをプレイした場合、足音によって、背後から忍び寄る敵の存在を察知できたり、上空から飛来するヘリコプターの音がリアルに聞こえるため、3D空間における臨場感が大幅に向上する。

ゲームに最適な3D対応サウンドカードとしては、クリエイティブメディアのSound Blaster Live!シリーズが挙げられる。3DサウンドAPIのDirectSound3DとEAX 1.0／2.0をサポートしており、2組のステレオスピーカー（4個のスピーカー）を組み合わせるだけで、簡単に4チャンネルサウンドの出力が可能になる。EAXは同社が開発した3Dサウンド用APIで、高度なエフェクト機能を駆使して、反響音などをリアルタイムに表現できる。

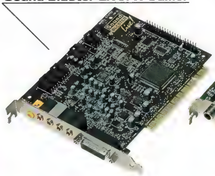
また、Aureal社のVortex2 SQ2500もお勧めサウンドカードの一つだ。こちらはDirectSound3Dに加え、同社が提唱するA3D 1.0／2.0という3DサウンドAPIをサポートしている。A3Dは、ゲームに登場する、壁や床の材質に合った反響音を表現することが可能である。例えば、ドアの向こう側にいるモンスターの叫び声がかすかに聞こえてくる、といったリアルなサウンド表現が楽しめる。

主な3Dサウンド対応ゲームがサポートするAPI

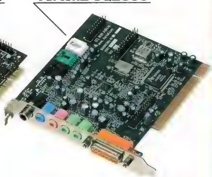
ゲーム名	EAX	A3D	DS3D
DAIKATANA	○	○	○
EVERQUEST	○	○	○
メサイヤ	○	○	○
QUAKE Ⅲ ARENA	×	○	×
SOLDIER OF FORTUNE	○	○	×
THIEF 2:THE METAL AGE	○	○	×
DIABLO Ⅱ	○	○	×
BLACK & WHITE	○	○	○

※DS3D=DirectSound3D

Sound Blaster Live! X-Gamer



Vortex2 SQ2500



サウンドカードの実売価格は、Sound Blaster Live! X-Gamerが約1万2,000円、Vortex2 SQ2500は約1万円。ビデオカードと違って、頻繁にアップグレードする必要がないため、安心して購入できる

4チャンネル出力対応のスピーカーがあればさらにゲームが楽しくなる

性能の良いサウンドカードを使う場合、サウンドを出力するスピーカーのクオリティーにもこだわりたい。A3D対応ゲームであれば、前方二つのスピーカーだけでも、疑似的に広がりを感じさせる3Dサウンドが表現できるが、四つ以上のスピーカーを利用した方が確実に臨場感が増す。6月号の特集2（p.088～093）でも紹介したが、前方だけでなく、自分の後方にもスピーカーを配置するのはスペース的に難しい。しかし、3Dシューティングや3Dアクションでマルチプレイを行う場合は、サウンドのクオリティーが対戦成績にも影響を与えるはずだ。

ステレオミニジャックを持ったステレオスピーカーを2組持っているようであれば、それを流用することが可能だが、できれば4本以上のスピーカーとサブウーハーがセットになった製品がほしい。お勧め機種は、クリエイティブメディアのCreative Cambridge DeskTop Theater PlayWorks 2500で、同製品は五つのサテライトスピーカーと重低音を発生するサブウーハーで構成されている。サテライトスピーカーは手のひらに乗るほど小さいが、迫力のあるゲームサウンドが出力可能。サイズが小さいので、ゲームをプレイする時だけ、スピーカーを自分の後方にセッティングすればよい。同社のSound Blaster Live!シリーズとの相性が抜群なので、お金に余裕があればサウンドカードと併せて購入しておきたい。

Creative Cambridge DeskTop Theater PlayWorks 2500



実売価格は3万7,800円程度とやや高額だが、このスピーカーを使って3Dサウンドでゲームを楽しめば、きっと金額以上の満足感が得られるはずだ

4チャンネルサウンド出力？

3D対応サウンドカードは、通常の2チャンネルステレオサウンドのほかに、後方2チャンネルステレオ（リアサラウンド）の出力をサポートすることで、合計4チャンネルのサウンド出力が可能である。自分の前方に二つ、後方に二つの計四つのスピーカーを配置して、前後、左右、上下の全方位で発生するサウンドエフェクトを体感できるようになる。これによって、自分自身がゲームの3D空間の中に入ったかのように錯覚する。

ISDNと定額料金制プロバイダーを使って高速／安定／低料金のネットワーク環境を実現

ネットワークゲームを始める際の最大のハードルが通信料金だ。何も考えずに、長時間インターネットを利用していると、通信料金が数万円も掛かることもある。とはいうものの、モデムを使って限られた時間だけネットワークゲームをプレイしていては、楽しいはずがない。ISDNと定額料金制サービスを使って、高速／安定／低料金のネットワーク環境を実現しよう。

ISDN回線を利用して安定した通信環境を構築しよう

ネットワークゲームを快適に楽しむためには、パソコンのパフォーマンスだけでなく、通信環境も重要なポイントとなる。ネットワークゲームは、インターネットを介してサーバーまたはプレイヤーと直接データのやりとりをする必要がある。そのため、モデムの通信速度が遅い、もしくは通信経路（プロバイダー）が混雑している場合は、データのやりとりがスムーズに行えなくなる。例えば、ゲームがコマ送り状態になったり、気付かないうちに敵に倒されていた、ということが起こる。ネットワークゲームを思う存分楽しみたいのであれば、通信環境の整備にもじゅうぶん注意を払う必要がある。

メーカー製パソコンの中には、通信速度56kbpsに対応したPCI対応モデムカードが装着されている製品がある。それを利用すれば、すぐにでもネットワークゲームが始められるが、モデムを利用したデータ通信は意外と不安定で、通信速度もそれほど速くない。56kモデムの最大通信速度は、理論的には56kbpsだが、実際には40kbps程度のスピードしか出ていない。しかも、自分からデータを送信する場合の最大通信速度は33.6kbpsだ。一般的に、28.8kbps以上の通信環境であれば、ネットワークゲームはプレイ可能だが、海外のサーバーへ接続する場合は、高速なインターネット環境を用意するべきだ。

安定した通信環境を構築したい場合、やはりISDN（デジタル回線）を利用するのがベストだ。NTTがサービスを行っているINS64であれば、64kbpsでのデータ通信が可能で、長時間のインターネット接続でも、安定してゲームが楽しめる。「ISDNは料金が高いのでは？」と思っている読者がいるかもしれないが、すでに加入電話（一般公衆回線）を利用しているのであれば、その回線をINS64に変更するだけでよい（契約料として800円が必要）。月々支払う回線使用料が約1,000円ほど高くなるものの、前述したようにネットワークゲームが快適にプレイできるようになり、さらにインターネットへ接続する際のダイアルアップのスピードが格段に速くなるというメリットがある。従って、迷うことなくISDNへの移行をお勧めする。

MN128 mini（NTT-ME）



ISDNを使ったダイアルアップ接続に必要となるターミナルアダプター（モデムの代わり）。実売価格は約2万円で、接続状況を音声で知らせてくれるボイス機能を装備している

定額料金制のプロバイダーと通信サービスを併用するのがベスト

ネットワークゲームを始める前に最も気になるのが、通信料金だ。ネットワークゲームは中毒性があるため、気が付いたら2～3時間以上もインターネットに接続していた、ということがある。NTTから請求される電話料金が、とんでもない額になって後悔する前に、定額料金制のサービスを上手に利用して、できるだけコストを抑えよう。

例えば、午後11時から午前8時の間であれば、ユーザーが希望する電話番号への電話代が月額固定となる“テレホーダイ”（ISDN用はINSテレホーダイ）が魅力的だ。また、東京23区内および大阪府下全市制施行都市（33市）に限定されるが、24時間通して月額4,500円固定でデータ通信が可能な、“IP接続サービス”の利用も視野に入れたい。

インターネットへ接続するためには、プロバイダーとの契約が必要になるが、こちらは月額2,000～3,500円程度の固定料金制でサービスを行っている業者を選ぶべきだろう。従量課金で接続時間を気にしながらゲームをプレイしていたら、気軽に楽しめなくなる。

地域によっては、CATVやADSLなどの高速通信サービスも利用できる可能性があるため、そういった魅力的なサービスを積極的に利用して、快適なネットワーク環境を整えよう。

NTTの通信料金（午後11時から午前8時の場合）

	ダイヤル通話料（アナログ／ISDN）	テレホーダイ（アナログ）	INSテレホーダイ（ISDN）
市内通信	10円／4分	1,800円	2,400円
隣接区域への通信（20km以内）	10円／2分	3,600円	4,800円

※ダイヤル通話料は従量課金、テレホーダイとINSテレホーダイは月額固定

月額固定料金で利用できる代表的なプロバイダー

プロバイダー名	サービス名	月額料金	入会金	問い合わせ先
ODN（日本テレコム）	ベーシックプラン	1,950円	0円	0088-86
The FSI Network	スタンダード2500	2,500円	0円	0120-26-2501
ドリームネット	スタンダードプラン	2,900円	0円	03-5297-7760
ぷらら	スーパーインターネットセット	3,500円	0円	03-5954-5330

※いずれのプロバイダーも全国に100ヵ所以上のアクセスポイントを持ち、アナログとISDNの両方に対応

IP接続サービス？

ネットワークゲーマーがあこがれる、インターネットへの常時接続を可能にする、月額料金固定のISDN通信サービス。サービス開始当初は8,000円でサービスが提供されていたが、2000年5月より4,500円で利用できるようになった。併用するプロバイダーによっては、回線が混雑する可能性があるが、東京23区と大阪府内に住んでいる読者であれば、ぜひとも利用したい。

■問い合わせ先

NTT東日本 http://www.ntt-east.co.jp/teigaku/

NTT西日本 http://www.ntt-west.co.jp/ipnet/

Play Online推奨 ネットワークゲー

最近の大手メーカー製パソコンは、多くの機種が液晶ディスプレイを採用した省スペースモデルへシフトしているため、拡張性が重視されるゲーム専用パソコンとしては魅力が薄い。従って、ゲーム用パソコンを購入する場合は、インターネットで注文できるメーカー直販パソコンが狙い目だ。ここでは二つのメーカーを例に、Play Onlineが推奨する、ネットワークゲームに最適なパソコンを紹介しよう。

日本ゲートウェイ　Performance 700
価格と性能のバランスが魅力

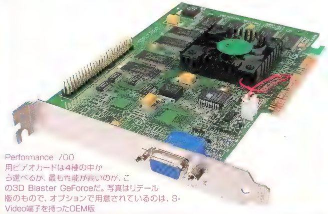


日本ゲートウェイが販売するPerformance 700は、その名のとおりPentiumIII 700MHzを搭載したマシンで、数多く出荷されているメーカー製パソコンの中で、価格と性能のバランスが最も優れている。

Performance 700の標準仕様は、メモリーが64MB、ビデオカードがRiva TNT2 M64(ビデオメモリーは16MB)となっており、このままゲーム用途に使うには、ややバランスが悪い。同社のパソコンは、購入者が希望するハードウェアスペックに変更することが可能であるため、用意されているBTOオプション(コラム参照)を使って、理想のゲームマシンを見積もってみた。

まず、メインメモリーを64MBから128MBに増量。次にビデオカードとして、GeForce 256搭載カード(3D Blaster GeForce)を選び、さらにディスプレイを17インチの高級モデル(アパーチャグリル管採用)に変更。サウンドカードは、Sound Blaster Live! Valueのままだが、標準で付属している2.1チャンネルスピーカーをリアスピーカー付きの4.1チャンネルスピーカーにした。さらに、同じく標準搭載している56kbps対応PCIモデムカードを削除し、沖電気工業製のターミナルアダプターを加えた。

以上の仕様で、価格は24万1,600円となる(消費税と送料は含まず)。標準仕様での価格が16万5,800円であるため、約7万6,000円ほどのコストアップとなるが、今後1年以上、ゲームを快適にプレイするためには、これくらいのスペックが必要だ。また、ディスプレイやターミナルアダプターをすでに持っている場合は、それらを削除することで、価格が20万円以下に下がる。ここで紹介した価格は、2000年4月下旬時点のものだが、日本ゲートウェイのパソコンは、製品の価格や選択可能なパーツが注文時期によって変更される可能性がある。特に、新しいCPUの発表や新製品の登場によって、価格が大幅に変動することがあるため、最新の価格は同社のホームページまたは電話で確認してもらいたい。



Performance 700用ビデオカードは4種の中から選べるが、最も性能が高いのが、この3D Blaster GeForceだ。写真はリテール版のもので、オプションで用意されているのは、S-Video端子を持ったOEM版

Play Online推奨仕様	
製品名	Performance 700
CPU	PentiumIII 700MHz(SECC2)
マザーボード	WS440BX(インテル製)
チップセット	Intel440BX
メモリー	SDRAM 128MB
HDD	20GB(Ultra ATA／66対応)
ビデオカード	3D Blaster GeForce(SDRAM 32MB)
サウンドカード	Sound Blaster Live! Value
スピーカー	Boston Acoustics BA7500(4.1チャンネル対応)
ディスプレイ	VX700(17インチ、アパーチャグリル)
ターミナルアダプター	PCLINK TA352DSU(DSU内蔵)
価格	24万1,600円(送料別)
問い合わせ先	日本ゲートウェイ　TEL 0120-54-2087
URL	http://www.gw2k.co.jp/

BTOオプション?

日本ゲートウェイやデルコンピュータなど、パソコンをユーザーに直接販売しているメーカーが採用しているサービスのことで、正しくは“Build To Order”と呼ぶ。従来までは、仕様が決められたパソコンを店頭で購入するのが一般的だったが、インターネットや電話で注文して購入する場合、メーカーはユーザーがメモリーやHDDの容量を決めた後にパソコンを組み立てて、製品を発送する。そのため、ユーザーが希望する仕様どおりのパソコンが購入できる。ただし、選択できるパーツ(オプション)の種類はメーカーによって異なるため、必ずしもすべて希望どおりになるとは限らない。

ムに最適なパソコンはこれだ

フロンティア神代　FBX3550／ST
ビデオカードは9種類の中から選択可能

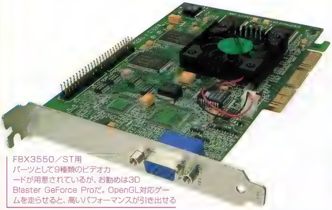


日本ゲートウェイほどの知名度はないかもしれないが、フロンティア神代は山口県に本社がある国内パソコンメーカーだ。2000年6月号のTECHNICAL EDGEで同社のノートパソコンを紹介したが、デスクトップパソコンもゲームに最適なスペックで構成されている。今回選んだFBX3550／STは、Intel 440BXを搭載したマザーボード(P3B-F)とPentium IIIを搭載したマシンだ。標準モデルは、Pentium III 550E MHzが採用され、128MBのメモリー、13GBのHDDなどが組み込まれているが、当然ながらBTOが採用されているため、購入者が希望する仕様に変更できる。

日本ゲートウェイの製品との違いを挙げるとすれば、選択できるオプションの数が約2倍になっている点だ。例えば、ビデオカードについては、日本ゲートウェイは5種類だが、フロンティア神代は9種類、HDDについては、日本ゲートウェイが6種類だが、フロンティア神代は13種類も用意されている。メーカーにとっては、取り扱うパーツの種類が増えることは、コストアップの原因になるが、ユーザーにとっては選択の幅が広がるため、大変魅力的だ。

そこで、この豊富なBTOオプションの中から、ゲームに最適な仕様を選んでみた。まず、CPUはPentiumIII 700MHzに変更。メモリーは標準仕様の128MBのままだが、HDDは20GBに増量。ビデオカードは、GeForce 256と32MBのDDR SGRAMを搭載した、クリエイティブメディアの3D Blaster GeForce Proを選択。そのほか、サウンドカードをSoundBlaster Live! Value、ディスプレイをフロンティア神代オリジナルの17インチモデルにして、ターミナルアダプターとクリエイティブメディアの4.1チャンネルスピーカーを加えた。以上の仕様に変更することで、価格は23万200円(消費税と送料は含まず)となった。

ビデオカードは、カノープスのSPECTRA 5400 Premium EditionやMatrox Graphics社のMillennium G400 MAXなども選択できるため、好きな製品を選べばよい。



FBX3550／ST用パーツとして9種類のビデオカードが用意されているが、お勧めは3D Blaster GeForce Proだ。OpenGL対応ゲームを走らせると、高いパフォーマンスが引き出せる

Play Online推奨仕様	
製品名	FBX3550／ST
CPU	PentiumIII 700MHz (FC-PGA)
マザーボード	P3B-F (ASUSTek Computer社製)
チップセット	Intel440BX
メモリー	SDRAM 128MB
HDD	20.5GB (Ultra ATA／66対応)
ビデオカード	3D Blaster GeForce Pro (DDR SGRAM 32MB)
サウンドカード	Sound Blaster Live! Value
スピーカー	Creative Cambridge PCWorks FourPointSurround
ディスプレイ	FD17-S (17インチ、フラットスクウェア)
ターミナルアダプター	MN128mini-V (DSU内蔵)
価格	23万200円 (送料別)
問い合わせ先	フロンティア神代　TEL 0120-28-5046
URL	http://www.frontier-k.co.jp/

BTOで理想のゲーム環境を整えよう

ここで紹介した二つのパソコンは、あくまでも一つの例だ。パソコンに含まれる各パーツについては、新規にゲーム用パソコンを買おうと思っている人を対象としたため、すでに何台かパソコンを持っている人にとっては、不必要なパーツが含まれているだろう。しかし、両メーカー共に、BTOオプションで購入者が自由にパーツ構成を変更できるので、手元に余っているパーツを流用したい場合は、メーカーに相談してみればよい。ネットワークゲームを楽しむためのパソコンは、一般的な用途のパソコンとはやや異なった仕様にしなければならないため、ユーザーのニーズに合ったオプションが用意されているのは、非常にうれしい。

これからネットワークゲームを始めようと考えている人は、必要なハードウェアを一つずつチェックしていき、満足のいく環境でゲームを楽しんでもらいたい。今回の特集記事がその参考になれば幸いだ。

Gamer's BATTLE

allegiance

Allegianceに登場する3勢力の特性を解説

Allegianceに登場する3勢力は、それぞれ個性的なユニットやテクノロジーを持っている。中には、同じ名称のものも登場するが、そのステータスやコストは微妙に異なる。ここでは、これらの3勢力の特性を解説していこう。

文／中島　渉

資金繰りに苦労しない
GigaCorp

GigaCorpのユニットの特徴は、ほかの勢力に比べ、スピード面で優れていることである。ただし、その反面、旋回能力が高くないので、小回りが利かないことがデメリットとなっている。また、装甲が薄いため、多少の攻撃でも倒されてしまうことがある。従って、GigaCorpは、機動性を生かしてかく乱したり、資源をうまく確保していくという戦い方が向いていると言える。

資金面では、"Payday"に追加のCredits（貨幣）を得られる施設を建設することで、中盤以降でも定期的に資金を調達できるのがメリットである。宇宙船の耐久力が低いという欠点を、物量で補っていくという戦法をとれるのも特徴だ。

GigaCorpの長所と短所

[illegible]	Paydayに追加クレジットが得られる
	宇宙船のスピードが速い
	Minerのスピードが速く、耐久力もある
	施設の建築時間が短い
[illegible]	旋回性能が劣る
	船体の装甲が薄い

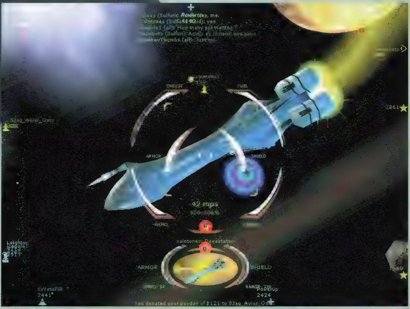
攻撃面で優れる
Iron Coalition

Iron Coalition（以下、IC）は、ユニット自体の能力が平均的に優れているのが特徴である。FighterやBomberといった戦闘機の耐久力は標準だが、攻撃力にボーナスが付いているので、素早く敵アタッカーを撃破していくことが可能なのだ。さらに、ICの戦闘機は、弾薬を多く搭載することができるため、弾薬切れでStarbaseに戻らなければならないことが少なく、長い時間戦線を維持できるというメリットがある。敵アタッカーの息切れを狙って、戦線をじわじわと押し進めていくのがICの定石だと言える。

ICのデメリットは、Minerの移動スピードが遅いため、得られるCreditsが少なくなることだろう。また、テクノロジーの開発に欠かせない、研究機関のアップグレードコストが高くなっている。ICを選択したときは、いかに損害を少なくしていくかが戦術上のポイントとなるだろう。

Iron Coalitionの長所と短所

[illegible]	攻撃力が高い
	宇宙船とタワーの弾薬搭載量が多い
	Starbaseの耐久力が高い
[illegible]	Minerのスピードが遅い
	研究機関のアップグレードコストが高い



同じユニット名でも、勢力によって形状が異なる。GigaCorpのユニットは、すっきりとした流線型になっているのが特徴だ

索敵と情報収集に秀でる
Bios

Biosは、索敵範囲が広く、ステルス機能に優れていることから、状況を把握するための情報を収集しやすいというメリットがある。また、戦闘機の旋回性能が優れているので、3勢力の中で最も扱いやすい。プレイヤーの腕次第で最強となり得る可能性を秘めているのが、このBiosなのだ。

デメリットとしては、作成できるユニットの種類が少ないこと、研究機関の設置に掛かるコストが高いこと、ユニット全体の耐久力が低いことが挙げられる。ただし、これらのデメリットは、前哨基地となるOutpostが作成できるということでじゅうぶん補える。Outpostは、Starbaseと同様の設備が整っているので、テレポーターを利用して、アタッカーがすぐ前線に出撃できるという利点がある。ここを基点として前線の構築と進攻を行っていくのが、Biosの基本戦術だ。

Biosは、コマンダーが特徴をよく把握していない場合、あっさりと敗北してしまうが、逆にうまく特徴を生かした戦い方をすれば、非常に強い勢力になり得ると言えるだろう。

Biosの長所と短所

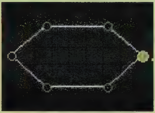
[illegible]	旋回性能に優れる
	ステルス機能に優れる
	索敵範囲が広い
[illegible]	宇宙船とStarbaseの装甲が薄い
	シールド耐久値が低い

GROUND

Zoneで人気が高い二つのマップの攻略ポイント

Allegianceには、大小合わせて15のマップが用意されている。マップ中の惑星のつながりを把握しておくことは、序盤の索敵スピードにかかわってくるため、アタッカーも必ずマップを把握しておいた方がいい。ここでは、MSN Gaming Zoneでよくプレイされている二つのマップに注目して、その防衛ポイントや攻略方法を伝授する。

激しい攻防が必至のマップ　BigRing



このマップは、基本的に2チームに分かれて対戦するときに使用される。リング状につながった惑星の対角線上に、それぞれのチームのStarbaseが配置され、攻め入る進路は2通りしかない。ゲーム中、常に激しい戦いが続く点が、人気の高いマップとなった要因の一つである。

防衛ポイントは、自陣から上下にある二つの惑星だ。ここを突破されると、後はStarbaseがある惑星しかないため、この2拠点をいかに防衛しつつ相手側に進攻していくかが重要になる。当然、相手側も同じ状況下にあるので、これらの2拠点での戦闘は必然的に激しいものになるのだ。

BigRingでは、戦略性よりも、アタッカーの技量がゲームを左右する。このため、コマンダーの経験が浅いプレイヤーの練習ステージとして使われることも多い。

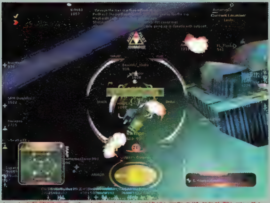
惑星が複雑に絡み合うマップ　HiHigher



13の惑星が複雑に絡み合っており、さまざまな戦術を試せる可能性を秘めているのがHiHigherの魅力である。Starbaseがある惑星に四つの経路が引かれた巨大なマップで、ゲームの流れが二転三転するのが面白い。

Starbaseがある惑星とつながった四つのすべての惑星に拠点を設けようとすると、かなりの資金が必要となる。また、アタッカーの数によっては、戦力が分散してしまい、Outpostを作ったものの、防衛できずにすぐに破壊されてしまうこともあるだろう。このマップでは、上下どちらかに進攻ポイントを決め、そちらに主戦力を配置し、残る2経路については戦線を突破されないだけの戦力のみを配置するのがいいだろう。

中央部にある三つの惑星にはそれほどこだわらなくてもいい。なぜなら、この地点を通過して相手側へ進攻するためには、三つの惑星を経由していかなければならないからだ。最外周の経路では二つの惑星しかない。これらの惑星を経由した方が、進攻スピードは速いのである。この経路は、戦略上の重要度が高いと言えるだろう。



ゲームの最終局面で、チームの戦力をすべて終結して敵の拠点を攻撃しているシーン。筆者の機体は集中攻撃を受け、LIFE PODとなってしまっているが、この直後、味方の活躍で勝利することができた



前線のアタッカーから、味方陣地にCruiserが向かっているという情報が入った。ワームホール(惑星間をつなぐゲート)の手前で待機して、迎え撃つ準備をしているシーンだ。マップから情報を得て、自分のとるべき行動を把握しよう

テクノロジーが理解できる初級コマンダー育成講座

Allegianceには、100種類以上のテクノロジーが存在する。これらのテクノロジーは五つの施設で構成されるが、Allegianceでは、どの施設でどのテクノロジーが開発できるのかという対応が分かりづらくなっている。ここでは、序盤で必要となるテクノロジーをメインに解説していこう。

施設別テクノロジー解説

Allegianceでは、ゲーム開始直後から作成できるユニットは、ScoutとMinerだけである。FighterやInterceptorといった戦闘のメインとなるユニットは、テクノロジーで開発されなければ、アタッカーは搭乗することができない。

ゲーム中には、これらのユニット作成用のテクノロジーと、武器や能力アップのテクノロジーが、別々ではなく、同じテクノロジーリストに表示される。このことがAllegianceのテクノロジーを難解にしていると言えるだろう。また、テクノロジーが複雑なので、コマンダーを敬遠しているプレイヤーを数多く見掛ける。しかし、テクノロジー開発のための施設には法則性があるので、それを理解してしまえば、膨大な数のテクノロジーを覚えることも不可能ではない。

テクノロジーは、5種類の施設で開発できるものがそれぞれ異なる。これらの施設の建設コストは非常に高く、さらに破壊されることもあるため、ゲーム中にすべてそろうことはめったにない。特に、Shipyardが建設されると、相手の第一目標となるケースが多い。この施設では、"Destroyer"や"Missile Frigate"といった非常に強力な巨大戦艦クラスが開発されるためである。

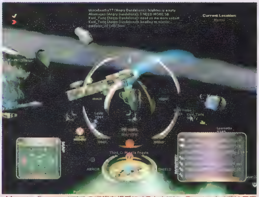


テクノロジー開発の進行状況は、緑色のバーで確認することができる。すべて緑色になっているテクノロジーは、開発が終了したということだ。一つのテクノロジーの開発には約2～4分かかる

では、次に各施設ごとに対応するテクノロジーについて解説していこう。

Garrison／Starbase

ゲーム中、最も基本となる施設。この施設で開発できるテクノロジーは多く、BomberやFighterなどを使えるようにするための作業も行われる。また、各施設は、GarrisonやStarbaseがなければ建設することができない。



Missile Frigateクラスの戦艦を相手にするときには、Fighterを4機は用意したい。また、戦艦に攻撃を加えるアタッカー以外に、直接Shipyardを狙いにいくアタッカーも必要である。Shipyardが設置されると、このような強力なユニットが多数押し寄せてきてしまう

Garrison／Starbaseのテクノロジー

テクノロジー	コスト	説明	必要なテクノロジー	備考
Upg. Garrison	10000	Garrisonのアップグレード		Biosは開発済み
Ship Bomber	7500	Bomberを使用可能にする		—
Ship Fighter	5000	Fighterを使用可能にする	—	—
Ship Patroller	5000	Patrollerを使用可能にする	—	GigaCorpのみ
Dev Enh. Constructor	5000	Enh. Constructorの開発		GigaCorpは開発済み
Dev Enh. Miner	5000	Enh. Minerの開発	—	GigaCorpは開発済み
Dev Seeker 2's	5000	Seeker 2'sの開発	—	—
Dev Booster 1	2500	Booster 1の開発		GigaCorpのみ
Dev Signat cloak 1	2500	Signat Cloak 1の開発	—	GigaCorpのみ
Dev Heavy cloak 1	5000	Heavy Cloak 1の開発	Signat cloak 1	GigaCorpのみ
Dev Countermeasures 2	5000	Countermeasures 2の開発	Expansion Complex／Supremacy Center	—
Dev Md Shield 2	5000	Md Shield 2の開発	—	
Build Miner	4000	Minerの作成	—	4機まで
Build Mine Layer	1000	Mine Layerの作成	—	4機まで
Build Tower Layer	1000	Towerの作成	—	4機まで
Dev Skycap Turret 1	2500	Skycap Turret 1の開発	—	GigaCorpのみ
Dev XRM Cruise missiles 1	2500	XRM Cruise Missiles 1の開発	—	GigaCorpのみ
Dev Hvy Countermeasures 1	2500	Hvy Countermeasures 1の開発	—	—
Build Light Outpost	2500	Light Outpostの作成	—	GigaCorpのみ
Build Outpost	5000	Outpostの作成	—	Biosのみ
Build Military Outpost	7500	Military Outpostの作成	—	ICのみ
Build Refinery	2000	Refineryの作成	—	GigaCorpのコストは1000、ICは不可
Build Shipyard	15000	Shipyardの作成	ICはなし、Bios／GigaCorpはSupremacy Center／Expansion Complex／Tactical Laboratory	Biosのコストは20000
Build Supremacy	10000	Supremacyの作成	—	Biosのコストは15000
Build Tactical	10000	Tactical Centerの作成	—	Biosのコストは15000
Build Expansion	10000	Expansion Centerの作成	—	Biosのコストは15000
Dev Disruptor 1's	2500	Disruptorの開発	—	GigaCorpのみ
Dev Turret Skycap 1	5000	Skycap Turretの開発	—	GigaCorpのみ
Teleport Receiver	4000	RキーでStarbaseに戻れる	—	GigaCorpのコストは2000
Silicon Refinery	10000	Paydayに追加Credits750	—	GigaCorpのみ
Uranium Refinery	10000	Paydayに追加Credits750	—	GigaCorpのみ
Carbon Refinery	10000	Paydayに追加Credits750	—	GigaCorpのみ

Shipyard

Shipyardには、巨大戦艦クラスの開発と、武器のアップグレードに関するテクノロジーが用意されている。たいていは、ゲーム終盤となってから作成されるが、勝敗を決定付けるほどの効果を持つテクノロジーが数多くあるのだ。この施設を発見したら、真っ先に破壊しておこう。

Shipyardのテクノロジー

テクノロジー	コスト	説明	必要なテクノロジー	備考
Upg. Shipyard	30000(IC) 32500(Belters)	Shipyardのアップグレード		ICのみ
Ship Destroyer	8000	Destroyerを使用可能にする	—	IC不可
Ship Devastator	10000	Devastatorを使用可能にする	—	—
Ship Missile Frigate	10000	Missile Frigateを使用可能にする	—	ICのみ
Ship Light Cruiser	15000	Light Cruiserを使用可能にする	—	GigaCorpのみ
Dev XRM Cruise missiles 2	5000	XRM Cruise Missiles 2の開発	XRM Cruise Missiles 1	
Dev Hvy Countermeasures 2	5000	Hvy Countermeasures 2の開発	Hvy Countermeasures 1	
Dev Large Shield 2	5000	Large Shield 2の開発	—	—
Dev Skycap turret 2	5000	Skycap Turret 2の開発	Skycap Turret 1	—
GA Speed 1	2000	速度が10%アップ		

Expansion Complex

この施設では、防御に関連するテクノロジーとMinerの能力アップ、Interceptorの作成が行える。また、武器の攻撃力アップや移動スピードアップなど、有効なテクノロジーも多く用意されている。Interceptorはシールドを持たない戦闘機で、攻撃力に優れている。この施設は序盤から作成しても問題はない。

Expansion Complexのテクノロジー

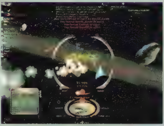
テクノロジー	コスト	説明	必要なテクノロジー	備考
Upg. Expansion	25000	Expansion Complexのアップグレード	—	ICのコストは30000
Ship Interceptor	7500	Interceptorを使用可能にする		
Ship Troop Transport	7500	Troop Transportを使用可能にする		
Dev EMP Missile	5000	EMP Missileの開発		
Dev Minigun 2	5000	Minigun 2の開発	—	—
Dev EMP cannon 1	5000	EMP Cannon 1の開発		
Dev Pulse probe	5000	Pulse Probeの開発	—	—
Dev Adv. Miner	5000	Adv. Minerの開発	Enh. Miner	
Dev Adv. Constructor	5000	Adv. Constructorの開発	Enh. Constructor	—
Dev Light Booster 1	5000	Light Booster 1の開発		
Dev Mine 2	5000	Mine 2の開発	—	—
GA Acceleration 1	2000	加速度が10%アップ	—	—
GA gun damage 1	2000	銃器のダメージが10%アップ		
He speed 1	2000	Minerのスピードが10%アップ	—	—
He Yield 1	2000	MinerからCreditを多く得られる	—	—
GA Projectile 1	2000	Projectileの移動スピードが10%アップ		
GA Station Hull 1	2000	Stationの耐久力が10%アップ	—	—
GA Station Shield 1	2000	Stationのシールドが10%アップ		-

Tactical Laboratory

敵のセンサーの効果範囲内でなければ認識されないというステルス機能を持つStealth Fighterの開発は、このTactical Laboratoryで行う。また、シールドの開発など、防御的なテクノロジーも用意されており、ヒット&ランの戦法をとるときには欠かせない施設の一つだ。

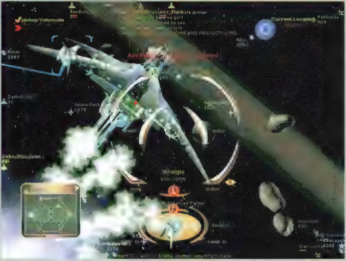
Tactical Laboratoryのテクノロジー

テクノロジー	コスト	説明	必要なテクノロジー	備考
Upg. Tactical lab	25000	Tactical Laboratoryのアップグレード		ICのコストは30000
Ship Stealth fighter	7500	Stealth Fighterを使用可能にする	—	
Dev Anti-Util 2	5000	Anti-Util 2の開発	—	
Dev Sniper Rifle 1	5000	Sniper Rifle 1の開発		
Dev Signat cloak 2	5000	Signat Cloak 2の開発	Signat Cloak 1	—
Dev LRM Hunters 2	5000	LRM Hunters 2の開発	—	—
Dev Small Shield 2	5000	Small Shield 2の開発	—	—
Dev LRM Killers 1	5000	LRM Killers 1の開発	—	—
Dev SRM Seismic 1	5000	SRM Seismic 1の開発	—	—
GA Energy 1	2000	エネルギーが10%アップ 武器のレンジが10%アップ	—	—
GA Shields 1	2000	シールドが10%アップ	—	—
GA Batteries 1	2000	エネルギー容量が10%アップ	—	—



偵察用のScoutでも、機雷を設置すると、Fighterクラスのユニットであれば倒すことができる。アップグレードした機雷は、ゲーム後半まで使っていける武器だ。画面は、機雷によって敵アタッカーを3機撃破したシーン(筆者は倒されてしまったが)

ドッグファイトはアタッカーの腕の見せどころである。テクノロジー開発において、ユニットの能力で優位に立っていても、全力で向かっていかなければ逆にやられてしまう。ユニットの特性に合わせた戦い方をしよう



Supremacy Center

Fighterクラスのアップグレードに必要な施設。ミサイルの性能をアップさせるテクノロジーを開発すれば、敵を撃破する数が飛躍的に伸びていくだろう。小人数でのマルチプレイではあまり設置されないが、人数が増えるにつれて、その効果が大きくなる。

Supremacy Centerのテクノロジー

テクノロジー	コスト	説明	必要なテクノロジー	備考
Upg. Supremacy	25000	Supremacy Centerのアップグレード	-	ICのコストは30000
Ship Enh Fighter	7500	Enh Fighterを使用可能にする	Fighter	—
Dev PW Gattling 2	5000	PW Gattling 2の開発	—	—
Dev EW Disruptor 2	5000	EW Disruptor 2の開発	Disruptor 1	—
Dev Turret AC 2	5000	Turret AC 2の開発	Turret AC 1	—
Dev SRM Dumbfire 2	5000	SRM Dumbfire 2の開発	—	—
Dev Booster 2	5000	Booster 2の開発	Booster 1	—
Dev Anti-Base 2	5000	Anti-Base 2の開発	-	—
Dev Probe 2	5000	Probe 2の開発	—	—
Dev Mine pack 1	5000	Mine pack 1の開発	—	—
GA Missile Damage 1	2000	ミサイル兵器のダメージが10%アップ	—	—
GA Missile Turning 1	2000	ミサイルの旋回性能が10%アップ	-	
GA Agility 1	2000	旋回性能が10%アップ		
GA Ripcord 1	2000	ライフポッドのスピードが20%アップ		
GA Sensors 1	2000	センサーのレンジが10%拡大	—	—
GA Ship Hull 1	2000	船のアーマーが10%アップ	—	—

THE AGE OF KINGS

失敗しやすいポイントを押さえた マルチプレイ戦術指南

今回は、読者参加企画に応募していただいた初心者の方と対戦した様子を交えながら、マルチプレイの戦術を解説していく。初心者が特に失敗しやすいポイントを取り上げているので、対戦テクニックの向上に役立ててほしい

AoKマルチプレイの人気は健在

今回の企画に参加していただいたのは、“uniny”“c_a_t_s_en”“roro_ro”(敬称略)の3人。対戦した日時は、平日の午後11時過ぎだったのだが、「Age of Empires Ⅱ :The Age of Kings」(以下、AoK)の日本語ロビーの人数制限に引っ掛かり、入室できないというハプニングがあった。AoKの人気はいまだ健在といったところだろう。

対戦に使用したマップは“アラビア”で、roro_ro&c_a_t_s_enチームとuniny&筆者チームで戦った。

AoKのマルチプレイにおいて初心者から脱却するためには、戦闘術よりも序盤の進化のスピードが重要なポイントとなる。まずは、序盤の進化に必要な食料確保と、施設の建て方について解説していこう。



今回は、アラビアマップを使用して対戦を行った アラビアマップは川や海が無いため、ランダム要素が少なく、安定した進化ができる

序盤のポイント その1 羊の狩り方と食料確保

アラビアには、川や海が無く、オアシスが数カ所に点在するだけである。オアシスには、まれに漁場が配置されていることもある。しかし、その漁場から得られる食料よりも、漁場から食料を得るための作業(港の建設と漁船の建造)にかかる費用の方が多くなってしまう。従ってアラビアでは、畑や動物(羊やイノシシ)、果実の木で食料を確保していく必要があるのだ。

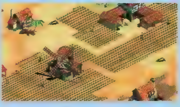
アラビアでの進化は、ほかのマップの進化とは大きく異なっているのが特徴である。海が存在するマップでは、漁場の配置によって進化のスピードにばらつきが生じる。しかし、アラビアでは、ランダムで配置される食料源が比較的少ない。そのため、プレイヤーの腕に依存した安定進化、極論すれば、作業といっても過言ではないワンパターンな進化が可能なマップなのだ。従って、アラビアでの食料確保は、極めて効率良く行わなければならない。

まず、羊を狩るときには、町の中心に2匹程度の羊を移動させる。そして、その羊を4人程度の町の人で狩っていく。羊は死体になると一定時間で消滅してしまうので、それまでに羊から得られる食料はすべて回収するのが理想だ。

また、1頭の羊から食料を回収し終わると、近くにいる羊が次のターゲットとなる。このとき、複数の羊が近くに存在すると、町の人が分散してしまう。そうなると、結果的にまだ食料が回収できる状態で死体が消滅してしまうので、羊は1頭ずつ町の中心に移動させていくのがベストである。また、羊を狩るのと同時に、3人程度の町の人で果実の木を採取していけば、安定した食料確保が行える。



羊から食料を採取するとき、作業の対象となる2頭以外の羊は、離れたところに移動させておく。また、1頭の羊を複数の町の人で同時に採取するのが効率の良いやり方だ



アラビアでの食料確保は、畑がメインとなる。そのため、ほかのマップで作成するときの1.5倍の畑を作っていかなければ、安定した供給はままならない

対戦解説

unînyは、複数の羊を町の中心に移動していたため、2頭目以降の羊からは、2人程度の町の人しか食料を採取していなかった。これによって、かなりの量の食料が消滅してしまったのである。1頭の羊に町の人を集中させれば、もっと多くの食料を確保できただろう。

序盤のポイント その2 防御面から見た平地の利用

AoKで施設を建設していくときには、ある程度の平地が必要となる。特に町の中心は、4×4マスの平地が要求されるため、少しでも段差がある土地には建設することができない。また、町の中心は、簡易タワー、町の人の生産という二つの機能を持つことから、攻め込むときに敵陣近くに建設すると、非常に効果的である。防御側では、自陣近くに町の中心を建設されないようにするのがポイントとなる。

自陣近くに町の中心が建設されそうな土地がある場合、その場所に家や育成所などを建て、4×4マスの平地を無くすようにする。また、石を豊富に確保しているならば、壁をあちらこちらに点在させるのもいいだろう。敵が町の中心を建設するためには、家や壁を破壊する作業が伴う。よって、なんとしても町の中心を建設するための平地を確保したいという意志が相手に無ければ、その平地は見放される可能性が高いだろう。整然と並んだ町並は美しいが、戦略的には乱雑に建設していった方がいいのである。

自陣の近くに敵の町の中心を建設されると、そこを基点として攻められる。町の中心を建設できるだけのスペースを近くに残しておいてはいけない。また、相手陣地の金鉱を早めに採取し始めるのが良い



対戦解説

AoK初心者は、小ぢんまりとした陣地を形成することが多い。roro_roはあまり陣地を広げていなかったが、建物をまばらに建設して、建物の視界を有効利用すれば、突然の敵襲にも対応できただろう。

今回の記事の作成にご協力いただいたuniny氏、c_a_t_s_en氏、roro_ro氏に心から感謝いたします。

中盤のポイント その1 索敵と市場の重要性

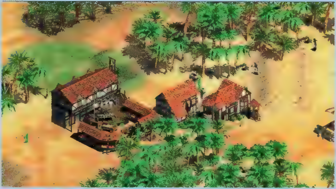
チーム戦では、味方の援護という要素がゲームの勝敗に大きくかかわってくる。援護するために必要な行為としては、まず索敵が挙げられる。索敵を行わなければ、マップ全体のゲームの流れを把握することができないのだ。

AoKの索敵には、大きく分けて2通りの方法がある。一つ目は、自分で斥候を出して周囲の索敵を行う方法。これは、ゲーム開始直後から用意されているユニット"斥候"を利用するのがいい。自陣の周囲にある資源の位置を把握するだけでなく、敵チームの位置を把握するためにも、大いに活用しよう。

二つ目は、市場のテクノロジーの一つである"地図製作"を開発する方法だ。このテクノロジーを開発することによるメリットは、同盟者の動向を知ると同時に、同盟者が索敵した部分も自分の視界になるということである。チーム戦では、必ず開発しておいた方がいい。

対戦解説

今回対戦したプレイヤーは、あまり索敵を行っていなかった。また、市場の建設も遅く、味方の援護ができないという状況になっていた。"味方に連絡"のコマンドを利用して、集合ポイントをチーム内で決定し、協力して敵を攻撃したり、敵から攻撃を受けていることをチームメートに知らせていくのがいいだろう。



今回のゲームでは、市場を建てている人が少なかった。チーム戦では、地図製作のテクノロジーを序盤から開発していくのがいいだろう



マップ中央付近にある金鉱を早めに確保しているが、待機中の町の人が多いのが残念だ。経済ミニマップで小まめにチェックしていこう

中盤のポイント その2 テクノロジーの開発

AoKには多種多様なテクノロジーが存在する。チーム戦における有効性という面から見てみると、必ず開発しておきたいテクノロジーもあれば、あまり役に立たないものもある。これは、使用するマップや、メインで使っていくユニットなどによって異なるが、それでも最低限開発しておきたいものはいくつかある。

一つは、矢羽根系統のテクノロジーだ。これは矢の飛距離にかかわってくるもので、攻撃／防御において優れた効果を発揮してくれる。最低でも1段階はアップグレードしておいた方がいいだろう。

もう一つは、メインで使うユニットの攻撃力／防御力をアップするテクノロジーだ。これらは鉄工所で開発する。ただし、すべてをアップグレードしようとすると、膨大な資源が必要となるので、文明のボーナスを考慮した上で、メイン戦力となるユニットにかかわるものだけをアップグレードした方がいい。攻撃力＋1、防御力＋1は微少と思われがちだが、実際の戦闘では天と地ほどの差があるのだ。ユニットが生き残れば、回復して、再び戦線へ復帰していける。このことだけでも、ユニットの生存率が重要な要素だということが分かるだろう。

対戦解説

対戦者は戦闘に夢中になってしまい、テクノロジーの開発がおろそかになっていた。戦闘ユニットを生産しつつ、テクノロジーも開発していくには、しっかりとした内政が必要である。また、マルチプレイでは、どのテクノロジーが有効に働くかということを理解し、開発していくことも重要だ。

対戦は、c_a_t_s_en&roro roチームに、uniny&筆者チームが個々に撃破されるという展開で終了した。序盤の進化スピードによって、はっきりと優勢と劣勢に分かれてしまうと、それを逆転するためには、チームワークが不可欠である。マルチプレイでは、進化スピードとチームワークの2点が重要なポイントとなることを覚えておこう。また、シングルプレイで進化パターンを練習していくのもいいだろう。





これだけの施設を序盤から自陣近くに建てられたが、かなりの時間、白熱した攻防戦が繰り広げられた。序盤は進化スピードが重要となる

今回は大規模な軍隊同士の衝突は無く、戦闘の規模は小さかった。AoKでは、ユニットを大量に作成して一気に攻め込むよりも、小規模の軍隊で断続的に攻める方が有効だ

VIDEOCARD

GeForce 256の2倍の性能を持つGeForce 2 GTS 1600×1200ドットで50fps以上のフレームレートを達成

2000年6月号で紹介したように、nVIDIA社が新しいビデオチップを発表した。Riva TNTを1998年秋に投入して以降、同社は6ヵ月ごとに新しいビデオチップを出荷しているが、今回発表されたGeForce 2 GTSも、われわれゲーマーの期待どおり、魅力的なビデオチップに仕上がっている。同時期にライバルメーカーから新しいビデオチップが発表されているが、迷う必要はない。本命は、このGeForce 2 GTSに間違いない。

製造プロセス0.18μへの移行でコアクロック200MHzを実現

1999年8月末にGeForce 256が発表されてから、ちょうど7ヵ月後に当たる2000年4月26日、nVIDIA社はGeForce 2 GTS(開発コードNV15)を発表した。チップ名に使われているGTSは"GigaTexel Shader"の略で、GigaTexelはチップの性能を、Shaderは新しくサポートしたPer-Pixel Shadingという機能を指している。

GeForce 2 GTSは、コアクロックの違いにより200MHz版と166MHz版の二つのチップが製品化され、200MHz版のTexelフィルレート(1秒間に描画可能なテクスチャー付きのドット数)が1,600Mtexel/秒(1.6Giga texel/秒)となる。GeForce 2 GTSは4本のレンダリングパイプラインを持っており、それぞれが1クロック当たり2テクスチャーを処理(4×2)することで、GeForce 256の3倍以上のTexelフィルレートを実現した。また、Hardware T&Lの性能も引き上げられており、ポリゴン処理のパフォーマンスが、GeForce 256の2倍に相当する3,000万triangles/秒となっている。

Per -Pixel Shadingとは、GeForce 2 GTSがサポートする光関連処理(Shading Effects)のことで、3Dオブジェクトをより自然に見せることを目的に、機能が盛り込まれた。例えば、Per-Pixel Bum p Mappingもその一つで、従来までのEmboss Bump Mappingとは比べものにならないほどリアルに、金属の質感を表現できるようになった。

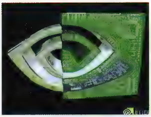


GeForce 2 GTS搭載ビデオカードの出荷開始時期は、200MHz版が5月下旬〜6月上旬、166MHz版が6月〜7月になる見込みだ

GeForce 2 GTSの仕様

ビデオチップ名	Pixelフィルレート	Texelフィルレート	コアクロック	レンダリングパイプライン	メモリー(クロック)
GeForce 2 GTS	800Mpixel/秒	1,600Mtexel/秒	200MHz	4×2	DDR SDRAM(333MHz)
	664Mpixel/秒	1,328Mtexel/秒	166MHz		
GeForce 256	480Mpixel/秒	480Mtexel/秒	120MHz	4	DDR SGRAM(300MHz)
					SDRAM(166MHz)
Riva TNT2 Ultra	150Mpixel/秒	300Mtexel/秒	150MHz	2	SDRAM(183MHz)
Riva TNT2	125Mpixel/秒	250Mtexel/秒	125MHz		SDRAM(150MHz)

補足 PixelフィルレートとTexelフィルレートについて
Pixelフィルレートは1秒間に描画可能なドットの数を、Texelフィルレートは1秒間に描画可能なテクスチャー付きのドットの数を示している。GeForce 2 GTSは、四つのPixelエンジンを搭載しているので、200MHz版のフィルレートは800Mpixel/秒になる。また、各Pixelエンジンに二つのTexelエンジンが用意されているので、Texelフィルレートは1,600Mtexel/秒となる。



Per-Pixel Bump Mappingを使ったデモ画面。基盤状に描かれた銀色の配線がリアルに描かれているほか、中央のロゴマークの内側に映った鏡面処理も美しい

高解像度の設定で驚異的なフレームレートを引き出す

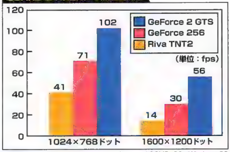
GeForce 2 GTSの実機を使ったテストは、2000年8月号にて行いたいと考えているが、nVIDIA社が用意したベンチマークテストの結果を見ると、GeForce 2 GTSの性能の高さがよく表れている。ここに掲載したグラフは「QUAKE Ⅲ ARENA」のTimedemoの結果をまとめたものだが、1024×768ドットに設定した場合のGeForce 2 GTSのフレームレートは、GeForce 256の1.4倍、Riva TNT 2の2.5倍となっている。さらに、解像度を1600×1200ドットに上げると、性能差がさらに拡大して、GeForce 256の1.9倍、Riva TNT2の4倍にもなる。

ゲームをプレイする上で、1600×1200ドットという高解像度設定は大変魅力的だが、これまでは30fps以上の快適な環境を実現させるのが難しかった。ただし、GeForce 2 GTSを使えば、50fpsを超える快適なフレームレートでゲームが楽しめそうだ。さらに、ここに掲載したベンチマーク結果は、ベータ版ドライバを使っているため、各ビデオカードメーカーが用意したドライバを使えば、さらに高いフレームレートになることが期待できる。



左から、nVIDIA社PRマネージャーのRick Black氏、日本支社長の東正次氏、プロダクトマネージャーのBryn Young氏。X-Box専用ビデオチップの供給が決まり、業界内での同社のポジションは強固なものになりつつある

QUAKE Ⅲ ARENA Timedemo



計測環境:CPU/PentiumIII 733MHz、メモリー/128MB、OS/Windows 98
注:ベータ版ドライバを使って計測しているため、さらに性能が上がる可能性がある



nVIDIA社がプレス向け説明会で披露した、GeForce 2 GTS搭載カードのサンプル。コアクロックが200MHzに引き上げられているが、製造プロセスが0.18μに移行したため、普通の冷却ファンだけで安定動作する。また、チップの消費電力はGeForce 256の半分以下に下がっている

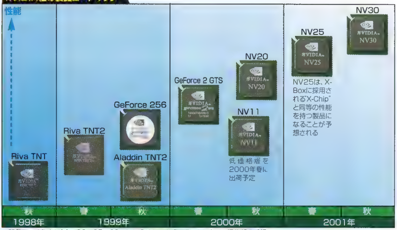
MANIAX

ゲーム業界の標準技術となりつつある Hardware T&L

GeForce 2 GTSを使ってゲームをプレイする際の最大のメリットは、ずばりHardware T&Lのサポートにあるが、2000年の春以降に続々と対応ゲームのリリースが予定されている。特集2(p.082)でも紹介したが、2000年6月発売見込みの「DIABLO 2」や同年9月発売予定の「ULTIMA ONLINE 2」などのビッグタイトルでサポートされるほか、2000年内に約60タイトルがリリースされる。

もう一つ気になるのが、Per-Pixel Bump Mapping対応ゲームのリリース予定だが、残念ながら、こちらについては具体的な情報が得られなかった。恐らくDirectX 8がリリースされた後の、2000年冬ごろには対応ゲームが登場すると思われる。Millennium G400がサポートするEnvironment Mapped Bump Mappingについては、対応ゲームが約30本もリリースされているため、Per-Pixel Bump Mappingについても、大いに期待したい。

nVIDIA社の製品ロードマップ



※開発コード名(NV11、20、25、30)はnVIDIA社が公表していないため、編集部の予想



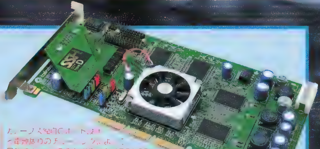
3Dグラフィックを使って、「EVERQUEST」[illegible]ている「ULTIMA ONLINE 2」。「ULTIMA IX ASCENSION」はストレスがたまるほど重いゲームだったが、ULTIMA ONLINE 2はHardware T&Lによって快適に動作するはずだ

日本でGeForce 2 GTS搭載カードを発売するメーカーは約5社

GeForce 2 GTS搭載カードの発売を予定しているメーカーは、GeForce 256の時とほぼ同じ顔ぶれで、日本ではカノープス、エルザジャパン、クリエイティブメディア、ASUSTek Computer社(ユニティ)、Leadtek Research社(バーテックス リンク)の5社である。追って、多くの台湾メーカーからも製品化される予定だが、2000年5月〜6月に製品を購入する場合は、前述した5社の製品に限られるだろう。

パフォーマンスと動作の安定度において、常に最高のビデオカードを製品化しているカノープスは、2000年5月末〜6月上旬に製品を出荷する。製品ラインアップには、コアクロック200MHzのGeForce 2 GTSと32MBのDDR SGRAMを搭載したSPECTRA 8400と、同ビデオチップと64MBのメモリーを搭載したSPECTRA 8800の二つが用意されており、SPECTRA 8800については、7月以降に出荷される見込みだ。

ここに掲載したSPECTRA 8400の写真を見ると、ボードの設計がSPECTRA 7400DDR(p.083参照)からあまり変更されていないようにも思えるが、実際には、高クロックで動作するビデオカードを安定動作させるための、さまざまな工夫が施されている。例えば、Advanced Power Supply=外部拡張電源(以下、APS)については、従来機ではAGPから約50%、残りをAPSから供給していたが、SPECTRA 8400では約90%をAPS経由で供給するようにしている。AGPを装備したパソコンは、AGPスロットとメモリーでレギュレーター(電源調節装置)を共有しており、ビデオカードの消費電力が高い場合、メモリーの動作が不安定になる。これは、300W以上の大容量電源を増設しても解消できない問題であるが、カノープスはAPSを使うことによって、パソコンの安定動作を可能にしている。SPECTRA 8400のそのほかの機能や、ベンチマークテストの結果については、8月号の特集2で詳しく紹介する予定だ。



カノープス独自[illegible]最高のゲーム[illegible]を実現するSPECTRA 8400。価格はオープンプライスだが、[illegible]は約5万5,000円である



[illegible]32MB[illegible]249.99[illegible]

[OVER THE 100 Fps]

高速2次キャッシュでAthlonを大きく引き離す PentiumIII 1GHzマシンの実力をテスト

6月号でAthlon 1GHzのテスト結果を紹介したが、今回はPentiumIII 1GHz搭載機のパフォーマンスをテストする機会を得た。PentiumIII 1GHzは、Athlonと違って購入手段が極めて限定されるレアCPUだが、ベンチマークテストの結果を見る限り、Athlon 1GHzを大きく上回る潜在能力を持っている。今夏にゲームマシンを自作しようと考えている読者は、PentiumIIIの2次キャッシュの性能の高さに注目すべきだろう。　文／角田一美

PentiumIII 1GHz





CPU上部のマーキングを見ると"1,000G"と刻印されており、1GHzのPentiumIIIであることが分かる

PentiumIII 1GHzは3月に発表済みだがCPU単体で購入できるのは7月以降

PentiumIII 1GHzについて紹介する前に、PentiumIIIのラインアップについておさらいしておきたいと思う。PentiumIIIは現在、フロントサイドバス(以下、FSB)100MHz版と133MHz版があり、さらにパッケージはFC-PGAとSECC2の二つが混在している。FSB100MHz版はすべてFC-PGAに移行しており、500、550、600、650、700、750、800、850MHzまでが出荷済み。FSB133MHz版はFC-PGAとSECC2の両パッケージがあり、533、600、667、733、800、866MHz版までが出荷済み。ただし、2000年5月までに866MHzまでのすべてのCPUがFC-PGAに移行する見込みだ。いずれにしても、2000年4月現在、店頭で購入可能なPentiumIIIの上限は866MHzまでだ。

PentiumIII 1GHzが発表されたのは2000年3月9日で、すでに2ヵ月以上が経過しているが、残念ながら、店頭で入手できるようになるのは2000年第3四半期以降になる見込みである。同CPUは、アメリカではデルコンピュータ、ヒューレット・パッカード、アイ・ビー・エムの3社のみに限定して出荷されており、日本ではデルコンピュータが、4月10日よりPentiumIII 1GHz搭載機の販売を開始した。従って、日本でPentiumIII 1GHzを入手するには、デルコンピュータのDimension XPS B1000r Special Edition(p.097のコラム参照)を購入するしかない。

一方、ライバルのAthlonは1GHz版を広く量産出荷しており、CPUのみを秋葉原で購入することも可能だ。さらに、2000年5月末～6月上旬にはオンダイ2次キャッシュを採用した"Thunderbird"が登場する。対するPentiumIIIは、2000年5月ごろにPentiumIII 933MHzが投入され、PentiumIII 1GHzが秋葉原の店頭で購入できるのは、2000年7月以降になりそうだ。動作周波数だけでCPUの性能を判断することはできないが、AMDがクロックの引き上げで先行しているのは事実で、現行Athlonの最大の弱点である低クロックの2次キャッシュ問題(詳細については、6月号のp.106を参照)も、Thunderbirdの投入で解決する。

最後のP6バス採用CPUとなるPentiumIII 1GHz

インテルの2000年のロードマップでは、Coppermineの次にWillametteが控えている。CPUが出荷されるのは2000年第4四半期(10月以降)だが、FSBが400MHz(3.2GB／秒)に引き上げられ、インターネットストリーミングSIMD拡張命令(以下、インターネットSSE)に76個の新命令が加えられる。動作周波数は1.4GHz程度にまで引き上げられる見込みで、現行のCoppermineと比べて大きくパフォーマンスがアップする可能性が高い。従って、今回発表されたPentiumIII 1GHz(Coppermine)は、最後のP6バスCPUとなる可能性がある。

PentiumIIIがAthlonに勝つためには、新しいチップセットも必要になる。現状の選択肢は、Intel820、Intel440BX、Apollo Pro133Aの三つとなるが、RDRAMの価格は下がる気配が見られないため、少なくとも2000年後半まではSDRAMが引き続き主流となることが予想される。つまり、インテルがPentiumIII向けに、Intel440BXに代わる新チップセットを供給できるかどうかが、自作ユーザーにとっての注目ポイントとなる。

そこで、インテルは新たにIntel815(Solano)の投入を予定している。このチップセットは、もともと同社のロードマップになかった製品だが、PC133対応SDRAMとAGP 4×モードをサポートすることで、Apollo Pro133Aと同等の製品となる。このIntel815とSDRAMの組み合わせで、PentiumIIIのパフォーマンスがどれだけ引き出せるのかが、2000年後半の自作機市場の流れを左右しそうだ。

1GHzのパフォーマンスを引き出すには高性能のビデオカードが必要

PentiumIII 1GHzのベンチマークテストの結果を紹介する前に、テスト環境を説明しておく。ベースとなるマシンにIntel820搭載マザーボードとRDRAM 128MBを搭載し、ビデオカードはGeForce 256 DDR 32MB(AGP 4×)、HDDはUltra ATA／66対応を使用した。OSはWindows 98 Second Edition英語版を使い、6月号で行ったAthlon 1GHz搭載機のテストに近い環境を用意した。テストに使用したソフトも前回と同じで、「3DMark2000」「3D WinBench 2000」「SOLDIER OF FORTUNE」の三つだ。また、比較用CPUとして、PentiumIII 500E MHzの計測値も併せて掲載した。

CPUそのもののパフォーマンスを計測する、

3DMark2000の“CPU Speed”と3D WinBench 2000の“Processor Test”の結果を見ると、どちらも、PentiumIII 500E MHzの結果の約1.7倍の数値を出している。1GHzが2倍の動作周波数であることを考えると、期待どおりの結果だといえる。前回テストしたAthlon 1GHzは、256MBのVC SDRAMを使っていたため、PentiumIII 1GHzより有利な計測環境であるが、計測値を比較すると、PentiumIII 1GHzより16〜22%ほど低い結果となっている。テストに使用したベンチマークソフトは、どちらもインターネットSSEと3DNow!をサポートしているため、2次キャッシュの性能の差が結果に表れたものと思われる。

SOLDIER OF FORTUNEを使ったTimedemoの結果を見ると、800×600ドットではPentiumIII 500E MHzの約1.6倍、1024×768ドットでは約1.2倍のフレームレートを出している。ゲームの解像度を上げると、CPUの性能差がフレームレートに表れなくなるが、これはビデオカードのレンダリング処理に負荷がかかり過ぎていることが原因だ。3DMark2000の総合成績でも同様の傾向が見られ、800×600ドットではPentiumIII 500E MHzの約1.3倍のスコアを出しているが、1024×768ドットにすると約1.1倍にまで落ちる。

CPUの演算性能のみを計測するベンチマークテストでは、PentiumIII 1GHzの計測値はPentiumIII 500E MHzに比べて高い結果を出すものの、実際にゲームをプレイする場合は、ビデオカードのレンダリング性能がボトルネックとなることが予想される。その結果、PentiumIII 500E MHzの2倍のクロックを持つCPUを使っても、解像度の設定によってはパフォーマンスの上昇率が1〜2割程度に抑えられてしまう。高クロックのCPUを使ってマシンを組み立てる場合、そのことに注意してゲームに最適なビデオカードを選んでほしい。

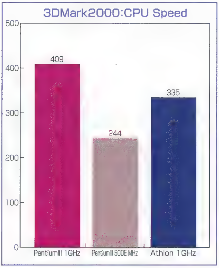
国内初のPentiumIII 1GHz搭載機 基本価格は約45万円

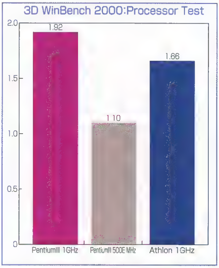
本文中で説明したように、2000年4月現在、日本で購入可能なPentiumIII 1GHz搭載機は、デルコンピュータのDimension XPS B1000r Special Edition（以下、XPS B1000r）のみだ。XPS B1000rは、Intel820搭載マザーボードと128MBのRDRAMをベースに、ビデオカードは64MBのDDR SDRAMを搭載したGeForce 256、サウンドカードはSound Blaster Live! Valueを組み込んでいる。そのほか、30GBのHDDと17インチディスプレイが付属し、価格は45万800円となっている。これだけのハイエンド仕様でありながら、OSはWindows 2000ではなく、Windows 98 Second Editionであるため、ゲーム用途には理想的なスペックであるといえる。また、メモリーを256MB、ディスプレイを19インチに引き上げた上位モデルも用意されており、こちらの価格は55万6,800円となっている。

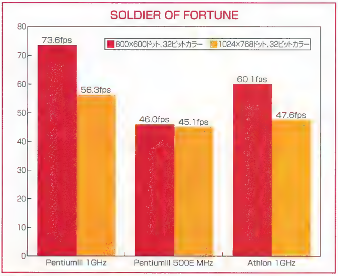
ここで紹介したスペックはあくまでも組み合わせ例で、メモリーやHDDの容量を変更することが可能。詳しくは、同社のWebサイト（http://www.dell.com/jp）を参照してほしい。なかなか手が出せる金額ではないが、現在、入手可能な最高レベルのゲームマシンであることは間違いない。

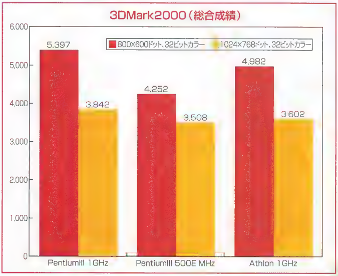


ビデオカードは、64MBのDDR SDRAMを搭載したGeForce 256を採用。カノープスやクリエイティブメディアでさえ製品化していない、魅力的なカードだ

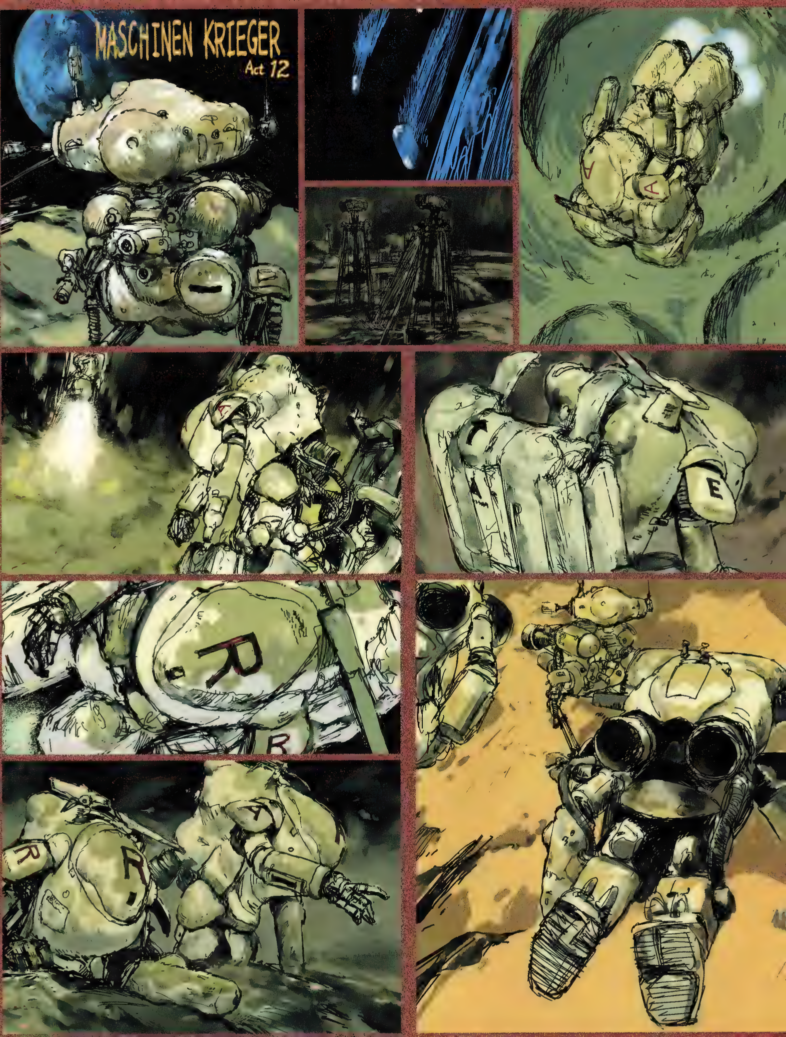








計測環境
PentiumIII=チップセット／Intel820、メモリー／RDRAM 128MB、ビデオカード／GeForce 256 DDR 32MB
Athlon=チップセット／Apollo KX133、メモリー／VC SDRAM 256MB、ビデオカード／GeForce 256 DDR 32MB


MASCHINEN KRIEGER
Act 12


To be continued

MASCHINEN KRIEGER:

第8回 仮想リプレイ 3Dシューティングのミッションを誌上で再現(後編)

前回は、MASCHINEN KRIEGER(通称、MaK)を3Dシューティングとしてプレイする場合に、周囲の状況を把握するための間接視認システムが、レーダー画面やストラテジー画面でどのように表現されるのかを考察した。今回は、敵と交戦状態になった際の、照準システムの仕組みや攻撃の手順などについて解説しよう。前編と併せて読めば、プレーヤーがどんな操作を行っていくのかが理解してもらえることと思う。

味方機との連携と照準システム

3Dシューティングであれば、多くの人が最も興味を持つのは、敵と交戦状態になった時の激しい撃ち合いの場面についてだろう。しかし、プレイヤーは膨大な情報を与えられ、頭の中でそれらを整理しながらゲームを進めていくことを考えると、照準を合わせて射撃をする操作はなるべくシンプルなものにとどめておきたい。

一方、部隊を編成して行動している利点を演出するため、自機の照準をほかの機体と同期させて連携を図ったり、自機以外のステータスをチェックしたりする機能については、ある程度複雑な操作になると仮定した。

以下は、前回の続きとなる、敵の無人偵察機ノイ・スポッターを見つけたところからだ。

10:敵に照準を合わせる

左手に装備されたレーザー砲で、頭上のノイ・スポッターをとらえようと試みる。シュトラール軍の無人兵器はあまり複雑な動きをしないので、冷静に狙えば撃ち落とすことは大して難しくない。相手の軌道を予測してレーザーを撃ち込んでみたが、初弾は外してしまった。ちなみに、フルパワーでの射撃回数には限りがあるので、ハーフパワーでの連射を選択しても良いだろう。



照準は画面中央の丸いマークで表示されている。左の目盛りはターゲットまでの距離で、画面下側にあるのは残弾のゲージだ。フルパワー、連射無しの射撃モードになっていることも確認できる。ロケット砲など、ターゲットとの一定の距離が必要となる兵器は、その判定のために、照準を合わせてから発射するまである程度の時間がかかるかもしれない

11:命中!

ノイ・スポッターをさらに追撃し、撃墜することに成功した。自機の位置を見失う危険性を考慮するとあまり深追いはできないのだが、こちらの位置は逐次味方に報告されているはずである。ゆえに、敵が自機のレーダーの探知範囲内にいる間は、できるだけ追跡して排除するように努力しよう。



砲身が自由に可動することを考えると、照準は画面中央に固定されていない方が良いだろう。命中精度はあまり高くないだろうが、自機の真横や後ろに向かってレーザーを発射することもできる

12:味方の機体の状態を確認

応答がないので、被弾した隊長機の状態が分からない。いくらか遠回りになるが、ノイ・スポッターを追いかけてきたルートをう回して、最初に攻撃を受けた地点へ戻ってみよう。隊長機をスキャンしてみると、パイロットの欄が"BROKEN DOWN"(機能停止)となっており、無傷では済まなかったことが分かる。後から来る救助班のために、この場所を記録しておこう。隊長機が行動不能になったので、この後は自分がその役割を果たさなくてはならない。この変更は、自機のステータス画面で確認できる。



味方の機体に照準を合わせ、ステータスをチェックすると、自機と同等の詳細な情報が表示される。味方の兵器が動けなくなったり、放棄されているのを発見したら、その位置が自動的に記録され、キャンプに帰還したときなどに司令部へ報告される

13:敵の大部隊はどこへ?

隊長代理としての役割に備えて、もう一度周囲の状況を確認しておこう。敵の大部隊を補そくしたはずなのに、今はその大部分がレーダー画面から姿を消している。遮へい物の陰に隠れたか、速度を上げてレーダーの探知範囲から離脱したかのどちらかだ。前者であれば、敵からの攻撃の可能性がまだ残されているので、油断はできない。



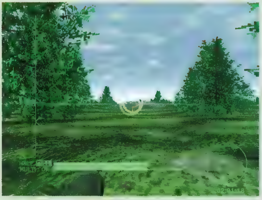
レーダーの使用は、敵に自分の位置を知られてしまう可能性があることを常に意識しておかなければならない。逆に、敵がレーダーを使えば、こちらがその位置を知ることができるかもしれない。パッシブレーダーとアクティブレーダーの切り替えは、自動的に行われた方が良いだろうか?

THE GAME PROJECT



14:味方の照準データを受け取る

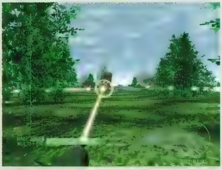
オレンジ色の照準に注目してほしい。おそらく、敵の部隊の近くにいる味方の機体から送られてきた照準データだろう。先ほどのレーダー画面で確認した味方の偵察機の位置から、遮へい物の向こう側にいる敵をとらえることに成功したのだ。この照準データに自機の照準を合わせて撃てば、障害物となっている岩の向こうにいる敵の位置へ、レーザーを撃ち込むことができるだろう。



遮へい物の陰に隠れた敵は、味方のいずれかの機体が再度補そくするまで、レーダー画面上に現れることはない。いったん確認した敵については、その位置を予想して表示するような機能があっても良いかもしれない

15:一斉射撃

ほかの部隊が攻撃を加えているのが見える。やはりあの岩の向こうに、敵部隊の兵器が隠れているのだろう。バッテリーをだいぶ消費し、発射可能なレーザーの残弾数も少なくなってきた。この一斉射撃は、味方の破壊工作部隊をサポートする陽動の意味合いが強い。相手からの反撃を受ける前に移動しよう。



味方のからの一斉射撃を浴びているのは、もしかしたらおとりの無人兵器かもしれない。敵の術中に陥っていないことを祈ろう

16:放棄された機体からの情報

作戦行動中、遅れ気味だった4、5番機が気になるので、レーダーを頼りに探してみる。周囲に敵の偵察機がいないかどうか、細かくチェックしながらその場所まで戻ってみると、両機はパイロットが脱出した状態になっていた。5番機に照準を合わせてステータスをチェックすると、パイロットが脱出してから20分程が経過していることが分かる。被弾した様子は無いのだが、何かのトラブルだろうか？　引き続き、パイロットを探してみよう。



味方のステータスをチェックすると、過去にさかのぼって情報を集めることができる。この画面では、約20分前に5番機からパイロットが脱出したことが表示されている。そのほかにも、その時にレーダーがとらえていた周囲の状況や、発見した敵の画像、作戦開始からそこまでに通過したルートなどが分かるようになっていると面白いだろう

17:作戦の終了を告げる爆発

前方に、大きなきのこ雲が立ち上るのが見えた。雲に照準を合わせて距離を測り、レーダー画面に照らし合わせれば、おおよその位置が計算されて表示される。きのこ雲の位置は、今回の作戦の目標であった敵の通信施設の位置と一致する。破壊工作部隊が任務を完了したと判断して、自分の部隊（すでに偵察機しか残っていないが）に撤退のコマンドを送ろう。後は、あらかじめ決められた集合地点へ向かえば良い。4、5番機のパイロットを発見できなかったことは残念だが、無事であれば救助班に助け出されるはずだ。敵の偵察機などが周囲にいないか、最後まで注意しながら撤退しよう。



戦闘による爆発や信号弾なども、味方同士で情報を伝え合う有効な手段となるだろう。レーダーを使ったり、味方と通信したりすることは、敵に自分の位置を教えてしまう危険性がある。レーダーの使用が禁止されるようなミッションでは、指でサインを送ったり、地面に目印を置いたりすることが、味方との情報交換において有効な手段になるはずだ

募集要項

「私ならMaKをこんなゲームにしてみたい！」「こういうゲームシステムにしてほしい」など、何でも自由なご意見を、電子メール（mak@play-online.com）か読者はがきでお寄せください。また、併せてゲームプロジェクトに参加したいという方も募集しています。電子メールを送られる方は、氏名、住所、職業を忘れずに記載してください。

本誌連載のMaKハンドデンネについて詳しく知りたい方は、MaK B.D.マニュアル（http://www.cenes.dti.ne.jp/y-okuda/BD/index.html）をご参照ください。

文／岡田　学　CG制作／茄子六

EVERQUEST THE RUINS OF KUNARK

魅惑の新大陸へ 大自然の宝庫

2000年4月24日、ついにEVERQUEST拡張パック「THE RUINS OF KUNARK」のサービスが開始された。新大陸と新種族の追加、レベル上限の引き上げなど、魅力的な要素がたくさん詰め込まれているので、多くのEQファンを睡眠不足に陥らせているに違いない。ここでは、拡張パックに関する基本的な情報を紹介しよう。新たにEQを始めようという読者の方にも参考になることと思う。

文／下村隆善

RoKでプレイ可能となった 新種族Iksarの特徴と魅力

拡張パックの目玉といえば、やはり新種族Iksarだ。そもそも、EQはOgreやTrollなどの、モンスターのようなキャラクターでプレイできるという珍しいRPGなのだが、今回加わったIksarは、何とトカゲのような姿をしているのだ。ここでは、その特徴や魅力についてチェックする。



新たに追加されたIksarのキャラクター作成画面。Iksarを選んだ場合は、Kunark大陸の中心部にあるCabilisがスタート地点になる


Iksarのスタート地点となるCabilis。古代種族の廃虚がそのまま町となっており、過去の栄華を感じさせる景観だ

実用性の高いスキルを持つIksarは五つの職業が選択可能

「THE RUINS OF KUNARK」(以下、RoK)で追加された新種族Iksarとは、トカゲに似たユニークな外観を持つ古代種族の末えいである。彼らはかつて、Norrath全土に及ぶ勢力を誇る種族だったが、攻撃的な性格が災いして衰退の一途をたどっている。そして現在は、Kunark大陸のみが彼らの居住地となっているのだ。

種族の特徴としては、まず夜目が利く(Infravision)、高い自然治癒力を持つ(Regeneration)、水泳が得意といった、基本能力の高さが挙げられる。どれも、過酷なKunarkの大地を生きる為には欠かせない能力であるが、既存の種族と比較すると、実用性の高いものばかりがそろっている。

選択可能な職業は、最終的にMNK／NEC／SHD／SHM／WARの5種類となった。Iksarのみでパーティーを組むことを想定すると若干厳しいが、戦士、魔法使い、ヒーラー(回復役)といった基本的な役割を担うことはできる。

なお、この五つの職業の中では、今まではHumanしか選べなかったMNKを選択できる点が目新しい。MNKは、自らの肉体を武器に戦う風変わりな戦士である。Feign Death(死んだふり)というスキルを持っているため、現在ではPuller(敵をおびき出す役割)としての活躍も期待されている職業だ。IksarにはInfravisionやRegenerationといった便利な能力が備わっているので、これからMNKをプレイしようという人には最適な選択となるだろう。うわさされていたしっぽによる攻撃は、レベル25で習得できるTail Rakeだと思われるが、残念ながらまだ確認できていない。

ステータスは、非常にスタンダードなものとなっている。初期ステータスの総合計は575で、これはHumanとまったく同じだ。傾向としてはAGIとDEXが高く、CHAが低いということになるが、さほど気にする必要はない。注意すべき点は、防具に関する制限だ。4月24日の時点で、IksarはWARやSHDでもほとんどのプレート防具を装備することができない。異世界(Plane)で得られる専用防具の情報欄にも"Iksar"という記述はなく、今後発見されるはずの新アイテムが気になるところだ。


未開の地Kunarkは、新種族Iksarで遊んでも良いし、今まで育てた愛着のあるキャラクターで探検しても良い。既存のキャラクターを持つプレイヤーにとっては悩ましい部分だろう。背景のアニメーションが追加され、美しい風景を見ることができる

Iksarの初期ステータス(基本値合計:525／総計:575)

能力	基本値	MNK	NEC	SHD	SHM	WAR
STR	70	75	70	80	70	80
STA	70	75	70	75	75	80
AGI	90	100	90	90	90	95
DEX	85	95	95	85	85	85
WIS	80	80	80	80	90	80
INT	75	75	85	85	75	75
CHA	55	55	55	60	60	55
ボーナス	−	20	30	20	30	25

(注)　　の部分はその職業に必要とされている能力

Kunark紀行



Iksarの専業魔法使いのローブ姿。ローブの後ろに穴があいており、尻尾が出ているのがユーモラスだ

独自の外観と愛きょうのあるしぐさも魅力

多くの人が関心を持つはずのIksarの外観をまとめてみたので、ご覧いただきたい。Cloth(布)、Leather(皮)、Chain(鎖)の3タイプの防具によって、その外観は大幅に変化する。特に、頭部のグラフィックは独特で、一見の価値がある。また、Emote(感情表現)のアニメーションや座り込む姿も愛きょうたっぷりなので、それを目当てにプレイしてみるのも一興だろう。

RoKからEQを始める人は、Faction(評判)に注意してもらいたい。EQでは種族や宗教を軸に、さまざまな敵対関係が存在する。例えば、High ElfとOgreは仲が悪く、High ElfのキャラクターはOgreの町へ行くとNPCに襲われてしまう。こうした関係は膨大な種類のFactionによって定められており、プレイヤーの行動に伴って変化していく。Iksarはいわゆる Evil系の種族に属し、HumanやDwarfなどの種族と敵対関係にある。Kunark大陸でプレイしている間はあまり問題ないが、Antonica／Faydwer／Odusの既存の三大陸では多くのNPCから敵視されることを覚悟しておきたい。

以前からプレイしている人にとっては、EQを新鮮な感覚でプレイできる良い機会なので、ぜひIksarでも楽しんでみてほしい。その際は、"ロールプレイに徹する"、"強いアイテムを受け渡したりしない"など、自らルールを設定しておけば、その面白さは一段と増すことだろう。


しっぽがあるためか、Ikasarは座る時でもお尻を地面に着けることはしない。また、Emoteではさまざまなしぐさを見せるので、自分の目で確かめてほしい

Iksar関連のfaction

Legion of Cabilis	Iksar全体
Blood of Kotiz	NEC
Swifttails	MNK
Scaled Mystics	SHM
Cabilis Residents	WAR
Crusader of Greenmist	SHD

Classの省略記号

Class名	省略記号
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ

防具によるグラフィック変化





レベル51以上のキャラクターに授けられる新称号

RoKの導入でレベルの上限が引き上げられたことに伴い、次の三つの変更が加えられた。

①新規の呪文やスキルの追加
②既存のスキルの最大値が上昇
③新称号の授与

①と②に関しては次号以降で紹介していく予定なので、ここでは③について解説しておこう。各職業はレベル50を超えると、まったく別の新しい称号を得られるようになった。それぞれ三つの称号が用意されており、レベルが上がるにつれて変化していく仕組みだ。この称号は、/whoコマンドを使用した際に表示されるだけなのだが、数値(レベル)よりも雰囲気があるので好評だ。称号の一覧を掲載するので、どの職業か分からない場合に参照してもらいたい。

レベル51以上の称号

職業	BRD	CLR	DRU	ENC	MAG	MNK	NEC
称号	Virtuoso Troubador Minstrel	Deacon Templar Vicar	Hierophant Preserver Wanderer	Phantasmist Beguiler Illusionist	Arch Mage Conjurer Elementalist	Grandmaster Master Disciple	Warlock Defiler Heretic

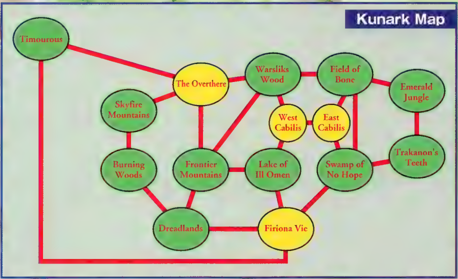
職業	PAL	RNG	ROG	SHD	SHM	WAR	WIZ
称号	Crusader Knight Cavalier	Warder Outrider Pathfinder	Assassin Blackguard Rake	Grave Lord Revenant Reaver	Oracle Luminary Mystic	Warlord Myrmidon Champion	Sorcerer Evoker Channeler

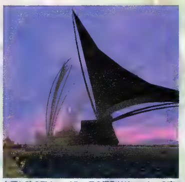
ついに姿を見せたKunark大陸
RoKベータテスト体験記

今までの冒険の場とはまったく違った魅力のある新大陸Kunarkでは、ダンジョンを含めると20を超える新Zoneが待ち受けている。Kuarkへ渡る方法に加え、各Zoneのつながりを紹介するので、冒険に役立ててほしい。

Zone名	短縮名
East Cabilis	cabeast
West Cabilis	cabwest
Firiona Vie	firiona
The Overthere	overthere
Burning Woods	burningwood
Dreadlands	dreadlands
Emerald Jungle	emeraldjungle
Field of Bone	fieldofbone
Frontier Mountains	frontiermtns
Lake of Ill Omen	lakeofillomen
Skyfire Mountains	skyfire
Swamp of No Hope	swampofnohope
Timourous	timorous
Trakanon's Teeth	trakanon
Warsliks Wood	warslikswood

(注)このマップは原稿執筆時点で判明したフィールドZoneのつながりを示すもので、ダンジョンは含まれていない。黄色のZoneは町を表している。





夕暮れ時のFiriona Vie。この港町はKunarkへの玄関口となっており、前方に見える巨大な帆船が入港するたびに、たくさんの人が降り立つ



Firiona Vieのすぐ外で見掛けたクモ人間。Kunark大陸ではどのZoneへ行っても新種のモンスターが周囲をうろついているので、まさに探検と呼べる体験となる

だれも知らない未開の大地へ降り立つ

何も分からない未知のZoneを旅するのは、本当に楽しい。これは、Kunark大陸を訪れた筆者が最初に抱いた感想である。EQの発売から月日が経過し、忘れかけていた新鮮な感覚がよみがえったのだ。

筆者がRoKのベータテストに参加できたのは、RoKが正式にが公開されるわずか3日前のことである。早速、テストサーバーで地道に育てておいたレベル17のDRUを出動させることにした。あまりにも頼りないレベルではあるが、Spirit of Wolf※1が使えるだけましというものだ。

Kunark大陸への第一歩は、Firiona Vieに刻まれた。Firiona Vieは、Humanなどをはじめとする Good系の種族が利用する港町だ。小さいながら銀行もあるので、まずはここでBind※2することにした。船旅は快適だったが、やはり相当の時間がかかる。もしも死んでしまっては大変なので、ここを拠点とすることを決心したのである。

Kunarkの各Zoneは美しく危険で、広大な大地が続いている

港町から出てしばらくすると、小さな川を見つけた。良く見ると、周囲の木々は風に揺れており、川は日光を反射してゆらゆらと輝いている。事前に聞かされてはいたが、Kunark大陸のグラフィックは本当に美しい。建物やモンスターたちのポリゴン数が増え、テクスチャーがいっそう細かくなっているようだ。

周囲の景観に見とれながら、小川に沿って山を登っていくと、いきなりZoning※3してしまった。どうやらKunarkでは、今までのようにZoneラインが明確に分かるような単純なデザインにはなっていないらしい。着いた先は、Lake of Ill Omenという Zoneだ。巨大な湖が中心にあり、周囲にはサバンナ地帯が広がっている。

辺りを走っているうちに、サボテンの姿をした生き物やサイなどに出会った。Considerのコマンドで強さを確かめると、レベル17から見てすべてRedの判定である。そういえば、今までRed判定以外のモンスターに遭遇していないことに気が付いた。どうやら、Kunarkのモンスターたちは総じてレベルが高めとなっているようだ。身の危険を感じたので、Camouflageの呪文で姿を隠して旅を続けることにした。



Kunark大陸には、mountain giantが多数生息している。これはWarsliks Woodで見つけた集落だ。Hill Giantと同じく友好的ではないので、近づくと襲われてしまう



あまりのリアルさに、生きているドラゴンかと驚いたが、巨大な彫像であった。Skyfire Mountainsには、このブラックドラゴンの彫像がいくつも存在している

※1 **Spirit of Wolf** DRU／RNG ／SHMが使用する、移動速度を上げる呪文。この呪文なしで旅するのは無謀と言えるほど、Kunark大陸は広い

※2 **Bind** プレイヤーが死亡すると、ホームポイントで復活する。このホームポイントを変更するのがBind Affinityという呪文だ。死亡すると装備はすべて失われ、死体から回収しなければならないので、ホームポイントが遠いと苦労する

町で聞き出した面白いうわさ

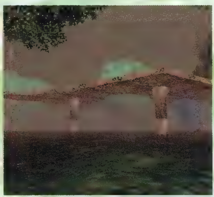
Warsliks Wood、The Overthere、Skyfire Mountainsなど、Kuarkの西に位置するZoneを探索してみたが、どのZoneも超が付くほど巨大であった。West Karana横断が楽に感じるくらい広いのである。新呪文Scale of Wolf※4が使えない自分を慰めつつ、さらに南へと足を進める。Burning Woodを通過し、Dreadlandへようやくたどり着いた。うわさでは、グループゲートの呪文を使ってこのZoneへ来ることができるらしい。DRUのゲートポイントを確認しようと辺りをしばらく走り回っているうちに、雪原に洞くつを見つけた。探索を試みたが、Camouflageが解けてしまい、巨大な雪男のようなモンスターに襲われてしまった。みるみるうちに体力が減っていく中、かろうじてGateの呪文を唱えることに成功し、脱出することができた。

振り出しのFiriona Vieまで戻ってしまったが、気を取り直してほかのプレイヤーから情報を集めることにした。断片的な情報が多かったが、面白いうわさを一つ耳にすることができた。どうやら、Kunark大陸ではアイテムを持つのは特定の場所に出現するNPCだけではなく、ダンジョンInfected Pawのようにランダムな仕掛けが用意されているようだ。また、Kunark Armor（通称）と呼ばれる、異世界で得られる防具よりも優れたアイテムが存在するらしい。高レベル冒険者であれば非常に気になる部分だが、このキャラクターではなすすべがない。取りあえず、明日は東へ行ってみよう。そう思いつつ、今日は疲れた足を休めることにした。

※3 Zoning　EQの世界は、Zoneと呼ばれるエリアで区切られている。別のZoneへ行くには、各Zoneがつながっている場所を見つける必要があり、この境目がZoneラインである。Zoneラインをまたいで別のZoneへ行くことを、Zoningと呼ぶ
※4 Scale of Wolf　Spirit of Wolfよりも移動速度が向上する呪文。ただし、攻撃を受けたり、ほかの呪文を唱えると効果が失われるため、どんな場面でも使えるというわけではない



Dreadlandsの砂漠地帯には巨大な廃墟があり、その中にKarnor's Castleというダンジョンがある。Kunarkには、少なくとも五つ以上のダンジョンがあることが判明している



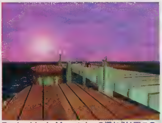
Swamp of No Hopeにあるなぞの建物。周囲にはFroglok（カエル）が多数いたため、ここは彼らの町なのかもしれない

新大陸Kunarkへの交通手段

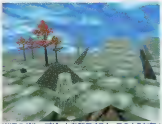
Kunarkは、AntonicaやFaydwerの南に位置する大陸である。この地を訪れるには、船を使って海を渡るか、グループゲートの呪文を利用することになる。

Kunark大陸には三つの町が存在する。一つは新種族Iksarの住むCablis、残る二つはFiriona VieとThe Overthereという港町である。この二つの町はそれぞれ、Good系、Evil系の種族によって治められている。そのため、船を利用してKunarkを訪れる場合には、種族によってそれぞれ別の船便を利用する必要があるのだ。どちらの町も銀行や各種ギルドが整備されているので、新大陸での冒険の拠点となるだろう。また、一部の職業のプレイヤーはここにいるNPCから新しい呪文を購入することができる。

グループゲートによってKunarkに移動する場合、DRUでもWIZでも、Dreadlandsの西方へと出現する。ただし、到着する地点は若干離れており、WIZの場合は周囲に敵がいる可能性がある。テレポートする前に、万全の態勢を整えておこう。Kunark大陸へのグループゲート呪文は、既存の大陸で購入することができる。North KaranaのGypsyとSouth KaranaのDark Elfが扱っており、DRUは“Circle of the Combines（レベル34）”、WIZは“Combine Portal（レベル34）”を入手すれば良い。



Bucherblock Mountainsの港からは四つのシャトルが運航しているが、どれに乗っても問題はない。往復にかかる時間は非常に長いので、会話を楽しみながらのんびりと行こう

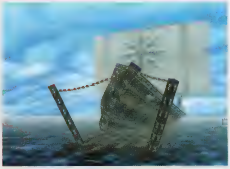


WIZのグループゲートを利用すると、このような無数のピラミッドが並ぶ不思議な場所へ到着する。東へかなりの距離を進むとDreadlandsのメインエリアとつながる洞くつが見つかるだろう

Good系種族の移動方法

Bucherblock Mountains → Timourous → Firiona Vie

Bucherblock Mountainsの港からは、Timourousの沖合いを巡回するシャトルが出航している。海上でシャトルから巨大な船に乗り換えると、Firiona Vieまで連れていってもらえるのだ。シャトルから巨大な船に乗り損ねると、またbucherblock Mountainsへ戻ってしまうので、よそ見には気をつけよう。また、船から海に落ちた場合には、Evil系の経路を利用してこのZoneを抜け出すことになる（好きな場所にテレポートできるポータルがあるといううわさだが、確認できていない）。Oceans of Tearsで遭難するよりもひどい目に遭うかもしれないので、注意してほしい。



Evil系種族は、このような武骨な船を利用する。Good系種族が利用する美しく巨大な船に比べると、なんだか損をしたような気分になる。ともあれ、違った趣を楽しみたければ、Invisibilityなどを駆使して両方のルートを試してみるのも良いだろう

Evil系種族の移動方法

Oasis of Marr → Timourous → The Overthere

Evil系種族の場合は、Oasis of Marrにある小さな港からKunark大陸へ向かう。Good系と若干違うのは、いかだに乗って海に出た後、いったんTimourousの小島へ到着する点だ。そこには小島とThe Overthereを結ぶ別の船が用意されているので、探し出して乗り換えよう。Timourousの海上で何かトラブルがあったときには、この小島へ戻りさえすればOasis of Marrへ移動することができる。ただし、小島にはOgreのNPCが多数存在するので、Good系種族のプレイヤーは注意しよう。

UO.net

ULTIMA ONLINE 定点観測

Vol.024

Richard Garriott氏は、1999年8月に弊誌が行ったインタビューの中で、2000年2月に大規模な変更を予定していると語った。若干時期はずれたものの、今回導入される新システム"UOルネッサンス"こそが、彼の言っていた変更である。この新システムでは、土地の面積が2倍になり、プレイヤー同士の戦闘に対するルールも大きく変更されている。

文／PC Nuts

新システムの導入でプレイしやすくなる



トラメルとフェラッカ間の移動には、Trammel moonstoneとFelucca moonstoneの2種類のMoonstoneを利用する

従来の「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)には、少なからず問題点があった。中でも大きな問題点となっていたのが、家屋の建築に関わる土地不足である。数千人のプレイヤーにとって、現在のブリタニアは狭過ぎた。新しいShardがオープンしても数週間ほどたつと、小さな家を建てるスペースさえ探し出すのに苦労するほどであった。仕事や学業などで忙しく、プレイ時間が多く取れない人やプレイに不慣れな初心者にとって、家を建てることは限りなく不可能に近かった。また、UOにはPlayer Killing(以下、PK)が存在する。NPCガードの保護を受けられる街の中から一歩踏み出してしまうと、望んでもいない対人戦を強いられることがしばしばあった。無論、これらの問題はブリタニアでは当たり前のことだ。ルールやモラルを持ち出してプレイスタイルが画一化されてしまうよりは、PK行為による死というリスクが存在するプレイスタイルの方が、ブリタニアを冒険社会としてリアルなものにしていたのも事実であった。



MoonstoneはNPCガードの守る街の中では使用できない。Moonstoneを使うと、金色に輝くMoongateが現れる

今回、新しくUOルネッサンス(以下、UOR)が開始されると、土地の拡張やPK行為に対するルールの改善などが行われる。UORは、初心者プレイヤーやプレイ時間の少ないプレイヤーが、よりプレイしやすくなるための新システムといえるだろう。

UORの導入以降、店頭に並ぶパッケージは新しいものに変わる。従来のUOプレイヤーはパッチを自動的にダウンロードするだけで追加料金の必要なくバージョンアップできる。ちなみに、UORの機能は、現時点においてTest Center Shardで試すことが可能だ。

土地の拡張と新しい建築物が登場する

過去、UOは「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」の発売に伴い、新大陸と呼ばれる土地の拡張を経験している。しかし、広がったはずの土地に家屋は建てられず、土地の拡張というよりもプレイエリアの拡張といった方が正しかった。今回のUORでは現在のブリタニアと同じ広さの土地がダンジョンを含む形で追加される。もちろん、新しい土地には、家の建設が可能となっている。

UORでは、追加された土地をトラメル、従来の土地をフェラッカと名付け、区別している。これは、ブリタニアの二つの月の名前にちなんだものだ。トラメルでは、家の建築に時間的な制限が加わり、大型建築物を比較的容易に建設できるように工夫されている。UORが開始されて、最初の1週間はCastleしか建設できない。次の1週間はTowerやKeep、2階建ての家などスモールハウス(最も小さなサイズの家)を除いた建物が建設できるようになる。2週間目以降から、建築制限がなくなるのだ。これにより、格安なスモールハウスを大量に使った土地の確保を規制しているのである。

さらに、家屋建設の妨害を目的とする動物やキャラクターの空白地への配置が通用しなくなる。家屋の建設時、これら移動可能なオブジェクトに影響されなくなるのだ。また、UORでは、うれしい追加として新しいタイプの家屋が7種類用意される。

対人戦に関する新ルールとパーティープレイのシステムが追加される

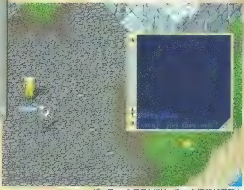
トラメルでは、ほかのプレイヤーを殺すPK行為ができなくなる。トラメルでPK行為を行おうとした場合、即座にフェラッカに移動させられてしまうのだ。また、Energy VoltexやBlade Spiritsなどの攻撃魔法が、ほかのプレイヤーに対して使えないようになっている。

逆にフェラッカでは、対人戦のルールが強化された形となる。対人戦には、殺人カウントが増えたり、ステータス／スキル減少などリスクの高いPK行為と、ギルド間戦争や犯罪者への罰などのリスクを伴わないルールがあった。UORではFactionと呼ばれる四つの党派による都市争奪戦のルールが加わる。今のところ、このルール関しての詳細は明かされていないが、対人戦をメインにプレイする人にとって楽しみなものとなるだろう。

また、UORではパーティーシステムが導入される。これには倒したモンスターのルート権とフェイム、カルマに関係する評判獲得権に関する新ルールが含まれている。これは、戦闘中に敵に与えた攻撃回数やダメージなどがポイントとしてカウント(最初と最後の攻撃はボーナスポイントが加算される)され、その合計の最も多いプレイヤーがルート権と評判の獲得権を得られるというものだ。トラメルでは合計が総ポイントの30%を超えるとルート権が与えられ、フェラッカでは30%以下のポイントでもルート権を得ることができる。ただし、フェラッカにおいてポイントが30%に満たない場合にルートを行うと犯罪となる。ちなみに、敵の死亡後2分を経過すると、ルートしても罪を問われることはなく、戦利品を得ることができるようになっている。

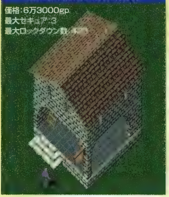


新しく導入されるパーティーシステムのメニュー画面。最大10人のパーティーを組むことができる。ルート権を共有することも可能だ


パーティーシステムには、チャット機能が搭載されている。これで、パーティーメンバーのみで会話できる

UORで追加される家屋

Small Stone Workshop



Small Marble Workshop



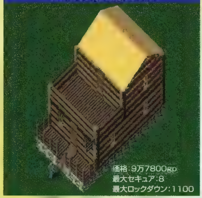
Small Tower



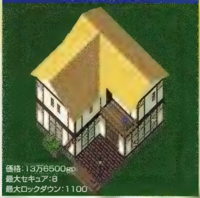
Sandstone Patio House



Two Story Log Cabin



Two Story Villa



Large Marble Patio House



DIABLO II



発売間近！期待の新作を連続特集

FIRST STRATEGY GUIDE









ついに、われわれの手の届くところに「DIABLO Ⅱ」はやってきた。筆者だけでなく、全国のDIABLOファンも、この日を一日千秋の思いで待ち焦がれていたであろう。高まる期待で、ベータ版のCDをインストールする作業が気絶しそうなほど長く感じた。それから数時間後、筆者のマウスを持つ手は汗ばみ、ディスプレイを凝視する目は乾ききって充血していた。新しいゲームシステムやインターフェースは、いとも簡単に、より濃厚になったゲーム世界へとプレイヤーを導いていく。この分かりやすさ、この奥深さが、前作から受け継がれているDIABLOシリーズの魅力であり、さらにDIABLO Ⅱでは数段パワーアップしているのだ。

「ディアブロ討伐によって新たにもたらされた災厄は、全世界を漆黒の闇へと変えてしまった。トリストラムの平和を取り戻すべく戦ったわれわれの手で、この世界を地獄へとたたき落としてしまったのだ。悪魔の魂を封じ込めた石に魅入られたわれわれは、自らをディアブロへと捧げ、トリストラムで共に戦った冒険者ですら太刀打ちできない強大な悪を復活させた。カンデュラスに降り続く血の暴風雨を抑えられる者は、この世にはいないのか……」

この激しく挑戦的な導入部のストーリーを知ってしまい、一度でも勇者としてゲームをプレイしたことがある者は、だれもが「私が世界を救うのだ」と応えるであろう。いや、応えなければならない。冒険者の敵はディアブロに率いられる魔族だけではない。われわれの耳を狙う残虐なPlayer Killerたちも、その刃を研いでいる。これらの危険を振り払い、この世を覆う闇を打ち破るために、われわれは東へと進まなければならない。　文／安井　勉、下村隆善

今回の特集では、「DIABLO Ⅱ」のベータテストに参加して得られた情報を中心に紹介していく。製品版の発売を心待ちにしている人にとって役立つ知識を厳選しているが、その前に予備知識として、アクションRPGの名作と称される初代「DIABLO」がパソコンゲーム史に残した功績について紹介しておこう。

ネットワークゲームを変えたDIABLOの功績

プレイヤーの意識を変革したDIABLOのインパクト

1997年1月、後に大ベストセラーとなるRPG「DIABLO」が発売された。発売当時、DIABLOはネットワーク対応ゲームとして注目されたが、それまでネットワークゲームがまったくなかったというわけではない。「QUAKE」「MECHWARRIOR」といったアクション系タイトル、「WARCRAFT」「COMMAND&CONQUER」などのリアルタイム戦略シミュレーション、将棋、麻雀、モノポリーといったテーブルゲームなど、パソコン通信やインターネットで対戦できるゲームは、その当時いくつも存在していた。

しかし、DIABLOはそれらの対戦型ネットワークゲームとは明らかに異なっていた。この作品は、複数のプレイヤーがネットワークを介して、一つのゲームの中で協力しながらプレイするスタイルを、パソコンゲームで初めて確立したのだ。そして、“他のプレイヤー＝敵”から“他のプレイヤー＝仲間”という図式へと変化したことで、DIABLOプレイヤーの巨大なコミュニティーが形成されることになる。

DIABLOの登場を境にして、ネットワークゲームを取り巻く環境とプレイヤーの意識はがらりと変わった。この作品は、われわれにそれほどのインパクトを与えたのだ。ここからネットワークRPGの大躍進が始まったのである。

百花繚乱(ひゃっかりょうらん)となったネットワークRPG

その後、1997年9月(日本国内では10月)には、Origin Systems社が開発した「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)が発売され、秋葉原で行列ができるなど、パソコンゲームでは異例の事態となった。さらに1年後の1998年10月には、UOの拡張版「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」(以下、T2A)が発売され、UO人気は頂点を迎える。

1999年3月には、Verant Interactive社が開発した完全3DのネットワークRPG「EVERQUEST」(以下、EQ)が発売され、絶大な人気を得た。次いで、同年11月には「Asheron's Call」(以下、AC)がマイクロソフトから発売された。大規模なMUD(Multi User Dungeon)というネットワークRPGのジャンルに分類されるUO、EQ、ACは、数千人のプレイヤーが同一世界を共有した上で冒険を行うスタイルのゲームだ。これらのタイトルは、プレイヤー間の交流や結び付きが大きくゲームに反映されるので、プレイヤーコミュニティーの形成が欠かせないのである。

もちろん、このほかにも多くのネットワークRPGが発売され、さまざまな話題をプレイヤーに提供してきた。そして、MUDの登場によって濃密になったプレイヤーコミュニティー内の人間関係は、爆発的なプレイヤー人口の増加も加わり、次第に純粋さを失っていく。また、ゲームシステムはより複雑化し、ルールも膨大なものになっていった。プレイ時間が長くなり、一般の社会人や学生などは気軽にプレイすることが難しくなったのだ。

DIABLO



大ブレイクを予感させるDIABLO Ⅱへの期待

DIABLOの登場から3年あまり。昨今のMUDが複雑化していく中で、シンプルで純粋なゲームプレイを回顧する風潮が生まれつつある。シングルプレイにはないネットワークRPGの快楽は捨てられないが、ゲーム内での人間関係に悩まされたくはない。「DIABLO Ⅱ」の開発がすでに始まっていることを知っていたゲーマーたちは、初めてネットワークRPGに出会ったときのあの感動がいずれ取り戻せると信じている。

DIABLO Ⅱのベータ版をプレイしたところ、その予想は間違っていなかった。ゲーマー個人のプレイスタイルとモラルを混同したような押し付けがましいルールはなく、ゲームシステムが許す限りの自由度が与えられている。初代DIABLOで問題となっていたチート(不正なデータ／プログラム改造をする行為)への対策など、DIABLO Ⅱの新システムは完成の域に達している。

マルチプレイにおいては、セーブ機能が追加されており(クエスト関連のみ)、適度な時間でゲームを切り上げることができる。この機能はプレイ時間を長く取れないゲーマーから支持されるだけでなく、今までネットワークRPGに触れたことがない人々も気軽にゲームを始められる可能性を生み出すだろう。

ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE



DIABLO Ⅱ



注：今回の記事はクローズドベータテストで得られた情報を基に作成しました。製品版では内容が変更されることがあります

ベータテストで判明した DIABLO IIのシステム概要

ここでは、マルチプレイとマジックアイテムという切り口から、2000年6月号の"Blizzard from Far East"に引き続き、DIABLO IIの全般的な情報について紹介する。多数の画像を掲載して解説するので、DIABLO IIのイメージがより鮮明になるはずだ。

マルチプレイ

オープン／クローズドキャラクターについてはすでにお伝えしたので、今回は実際にプレイして気になったゲームシステムについて詳しく紹介していこう。

パーティーシステムと経験値

DIABLO IIでは、一つのゲームに最大8人まで参加できるパーティーシステムが導入されている。パーティーを組むためには、Invite、Acceptといった手続きが必要だ。パーティーを組めば、互いの体力や場所を確認しやすくなり、経験値(Exp)がメンバー全員に配分されるといったメリットが得られる。

パーティーを組んだときの経験値は、同一エリアにいるメンバー全員に配分され、敵にとどめを刺したプレイヤーが最も多くの経験値を得るという仕組みだ。同一エリアとは、ダンジョンの各階層とそれぞれのフィールドを指しており、異なるエリアにいる場合は経験値が入らないというシステムである。



パーティーを組むと、オートマップ上にメンバーの位置がきちんと表示される。青の印が自分で、パーティーメンバーは緑の印に名前が加わる



パーティーを組んだときの様子。画面上部には各メンバーの名前、アイコン、体力が示される。メンバーの体力はグラフで表示され、体力が減るに従って、黄色、赤へとグラフの色も変わる

参加人数で変化する難易度

ゲームの難易度は、参加しているプレイヤー数に合わせて変化するというシステムになっている。人数が多いほど難易度が高くなるので、ソロプレイと8人プレイを比べた場合、敵の強さに雲泥の差が出るのだ。もともとNormal、Nightmare、Hellというゲームレベルが用意されているため、Hellの8人プレイが究極の難易度となる。敵が強くなるに従って得られる経験値も増えるので、大勢のプレイヤーを集めて遊んだ方がレベルアップも速くなるという仕組みである。

プレイヤーキャラクター同士の関係

パーティーシステムの導入によって、プレイヤーキャラクター同士の関係が明確になった。各プレイヤーキャラクターは、システム的に友好、中立、敵対のいずれかに属することになる(表参照)。

敵対関係となるには、Hostileのボタンを押す必要があり、このボタンのオン／オフの切り替えができるのは町だけに限られてい

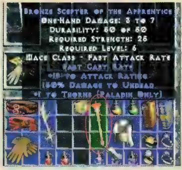
マジックアイテム

DIABLOの魅力を問われた場合、欠かすことができないのがマジックアイテムである。DIABLO IIでは、アイテムの種類が追加されているので、この点に焦点を当てて解説する。

レアアイテムとセットアイテムの追加

前作には、一般アイテム、プレミアムアイテム、ユニークアイテムの3種類が存在したことを覚えているだろうか? DIABLO IIでは、このほかにレアアイテムとセットアイテムが追加されている。レアアイテムは、単に出現率が低いという意味ではなく、プレミアムアイテムよりも多くの追加効果を持っている。ここで言うプレミアムアイテムとは、さまざまな効果が追加されるPREFIX(接頭辞)やSUFIX(接尾辞)を持つ、DIABLO独自のアイテムのことを指す。簡単に言えば、2タイプの追加効果を得られるのがプレミアムアイテムで、それ以上の追加効果を持つのがレアアイテムだ。

セットアイテムは、名前から想像できるように、複数のパーツがシリーズとして存在するアイテムだ。すべてのパーツをそろえると、ボーナスとして高い特殊効果が得られるため、コレクターではない人も収集したくなるだろう。



これはDIABLOではおなじみのプレミアムアイテムだが、PREFIXやSUFIXの効果は練り直されている。なお、前作の魔法のレベルを上げる追加効果は、クラス専用に置き換えられた

ユニークアイテムは、前作と同じように独自のグラフィックになっている場合が多く、コレクターを魅了するものが豊富にある。キャラクターの外観に反映されるものも存在する



レアアイテムは、ベースとなるアイテムや、追加される効果にもよるが、強力な装備となる可能性は高い。二つのPREFIXがあるが、プレミアムアイテムのそれとは異なる生成システムを持つようだ



プレイヤーキャラクターの関係

他者との関係	他者に対する攻撃	補足
友好(Party)	不可	パーティーに入った状態
中立(Neutral)	不可	ゲーム開始時の状態
敵対(Hostile)	可	決闘(Duel)またはPKモード

る。また、関係の変化はメッセージとして画面に随時表示される。そのため、冒険中にいきなり他のプレイヤーに襲われることはまずあり得ない。なお、デフォルトの状態(中立)では、魔法や弓などの攻撃が他のプレイヤーに当たることはない。誤って仲間を殺してしまう事態も避けられるだろう。


ゲーム参加者を確認できるパーティーウインドウ(画面左)。パーティーへの勧誘やPvPモードに切り替えるといった操作はここで行う。パーティーを組めば、各メンバーがいるエリア名も表示される



死体を回収する前に回線が切れたり、自分からゲームを抜けてしまっても、アイテムが失われることはない。新規にゲームを作成すると、画面のように町中に自分の死体が出現する。なお、町中ではプレイヤー同士で戦うことはできない

キャラクターの死とPK

キャラクターが死亡すると、死体、所持金、耳(プレイヤーに殺された場合のみ)がその場に残る。装備していたアイテムは地面にばらまかれることはなく、すべてこの死体に収まる仕組みになっている。デフォルトでは、回収できるのは本人だけなので、他者にアイテムを取られる心配は皆無である。また、便利なことに自分の死体をクリックすると、自動的にアイテムが装備し直される。

細かな注意点になるが、この死体は一つしか存在しない。そのため、死体を回収する前に再度死亡すると、新たに装備していたアイテムは地面にばらまかれてしまう。もちろん、裸のまま死体回収へ向かえば基本的に問題はない。なお、死体の前でPKが待ち伏せしているケースでも、所持金をあきらめさえすれば容易に回収できる。死体は次のゲームに移行されるので、一度ゲームを作り直せば、町の真ん中に死体が出現するからだ。

全体的に見て、前作以上にPK行為は抑制されている。クローズドキャラクターの場合は、不特定多数が参加するパブリックゲームにも気軽に参加できそうだ。

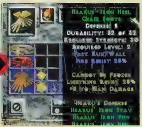
トレードシステム

前作ではアイテムのトレードが非常に盛んだったが、実際にトレードする際に不便な点が多かったことも確かだ。DIABLO Ⅱではトレードウインドウが追加され、安全かつ簡単にアイテムの交換や売買が行えるようになっている。

町中では、相手のキャラクターをクリックするとメニューが表示され、トレードを申し込むことができる。相手が了承すると、トレードウインドウが開かれるという仕組みだ。安全なシステムなので、互いのアイテムを見せ合うときにも重宝する。


画面左がトレードウインドウだ。各プレイヤーが上下のウインドウにアイテムを置くことができ、マウスカーソルを合わせればアイテムの性能も確認できる


セットアイテムは、データの下部にセットの情報が示される。例えば、この場合はHSARU'S DEFENSEが総称で、その下に書かれた三つをそろえればよいというわけだ


セットをそろえて装備すると、ボーナス効果が加わる(アイテムデータの中央部に表示)。持っているだけではボーナス効果は得られないので、どれを集めるか大いに悩まされそうだ

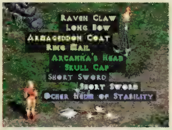

これもセットアイテムだが、注目してほしいのはアイテム名の下にある"REQUIRED LEVEL"の部分だ。装備条件にレベルが加えられており、レベル不相応な装備はできないようになっている

Gemを埋め込むソケットアイテム

レアアイテムとセットアイテムのほかにも、Gem(宝石)を埋め込むと特殊効果が加わるアイテムも追加されている。ソケットアイテム(Socketed)と呼ばれるもので、ベータテストでは、武器、盾、兜(かぶと)の3種類が存在する。Gemは全部で7種類あり、埋め込むパーツとの組み合わせによって効果は変わる。例えば、Rubyであれば以下のようになる。

武器＝炎によるダメージが加わる
盾＝炎に対する抵抗力を上げる
兜＝Life(ヒットポイント)を上げる

追加効果は全部で21種類(Gem7種類×パーツ3種類)にも及び、プレイヤーのニーズに合わせて選択できる点で非常に優れていると言えるだろう。



アイテムは種類ごとに色分けされており、マウスカーソルを合わせるか、Altキーを押すことで判別できる。金＝ユニークアイテム、黄＝レアアイテム、緑＝セットアイテム、灰色＝ソケットアイテム、白＝一般アイテム、青＝プレミアムアイテムとなっている

武器のグラフィックに小さな輪が透けて見える。これがソケットで、Gemを自由に埋め込むことができる(取り外しは不可能)



ソケットの数はアイテムによって異なる(1～3個)。違うGemを選んでもよいし、同じGemを埋め込んで効果を高めてもよい。なお、このGemは5段階の品質に分かれており、質が良ければ効果も高まる

五つのキャラクタークラスのプレイフィーリング

DIABLO Ⅱには、個性的な五つのキャラクタークラスが用意され、それぞれ独自のスキルシステムを持っている。ここでは、実際にプレイして得られた情報を基に、各キャラクタークラスの特徴とプレイ感覚を紹介していく。どれを選択するか悩んでいる人は、ぜひ参考にしてほしい。

キャラクター作成に関する予備知識

各ステータスの意味

DIABLO Ⅱのキャラクターは四つの基本ステータスを持っており、これにレベルアップ時のボーナスポイント(5点)を割り振ることで強くなっていく。基本ステータスの意味と、その他のステータスとの関係を表に示したので、確認しておこう。

前作との違いは、Staminaが新たに追加され、抵抗力(Resist)に変更が加えられたことだ。Staminaは、DIABLO Ⅱで新たに追加された"走る"動作と関連するもので、これが多ければ多いほど長時間走り続けることができる。また、抵抗力では、前作のResist Magicがなくなり、その代わりとしてPoison ResistanceとCold Resistanceが追加されている。

基本ステータス

名称	説明
Strength(強さ)	装備できる武器防具を増やす。Attack Damage(攻撃力)を上昇させる
Dexterity(器用さ)	Attack Rating(命中率)とDefense(防御力)を上昇させる
Vitality(活力)	Stamina(スタミナ)とLife(体力)を上昇させる
Energy(魔力)	Mana(マナ)を上昇させる

基本ステータス上昇による変化

	Vitality	Energy	Dexterity
全クラス共通	Stamina+1	–	Attack Rating+4 Defense+0.25
Amazon	Life+3	Mana+1.5	—
Barbarian	Life+4	Mana+1	—
Necromancer	Life+2	Mana+2	—
Paladin	Life+3	Mana+1.5	—
Sorceress	Life+2	Mana+2	—

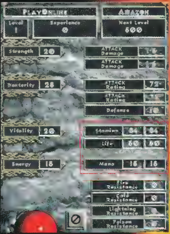
注:それぞれの基本ステータスが1ポイント上昇した際の変化を示す

レベルアップ時のステータス変化

	Stamina	Life	Mana
Amazon	+1	+2	+1.5
Barbarian	+1	+2	+1
Necromancer	+1	+1.5	+2
Paladin	+1	+2	+1.5
Sorceress	+1	+1	+2

キャラクターの個性を生み出すスキルシステム

DIABLO Ⅱでは、魔法を含めたすべての[illegible]キル"として扱われている。各クラスには[illegible]類用意されており、スキルポイントを消費する[illegible]また、スキルにはレベルがあり、再度スキル[illegible]と、その効果を高めることができる。なお、[illegible]イントはレベルアップにつき1点しか得られ[illegible]スであっても、スキルの習得の仕方次第で[illegible]きく変わっていく。残念ながら、[illegible]ルしか実装されていないので、詳細は[illegible]する予定だ。



名称の変更はあるが、ステータスの持つ[illegible]は前作とほぼ同じである。ちなみにStamina、Life、Mana[illegible]大値で、右が現在の値[illegible]す



各クラスは3系統のスキルを持つ(1系統当たりスキルは10種類)。スキルの習得にはレベル制限があり、特定のスキルが必要とされるツリー構造となっている

Amazon (アマゾン)

Amazonは、遠距離、近距離どちらのレンジにも対応できるオールマイティーなクラスである。前作に登場したRogueの後継に当たり、弓の連射速度が最速であるという素晴らしい特徴をそのまま引き継いでいる。Rogueをプレイした経験があれば分かると思うが、弓を上手に使うと指一本触れさせずに敵を倒すことも可能である。DIABLO Ⅱでは、広い空間を有するフィールドで戦闘する機会が増え、走る動作も加わっている。そのため、弓による攻撃(アウトレンジからの攻撃)は前作以上に効果的だ。さらに、弓による攻撃をパワーアップするスキルがあるため、使い勝手の良さはピカイチである。

ベータテストでは、敵の動きを遅くするCold Arrowや、着弾後に爆発して周囲にダメージを与えるExploding Arrow、複数の矢を一度に放つMultiple Shotなどが使用できた。特に、Multiple Shotはスキルレベルの上昇に伴い、一度に撃てる矢の数が増えていくため、戦士に劣らぬ驚異的なダメージをたたき出す。Amazonでプレイする場合は、ぜひこの強力な攻撃を試してほしい。

また、槍の扱いに長けている点も大きな特徴である。前作のRogueが剣と盾を持ってWarriorと同じように戦ったのに対し、DIABLO Ⅱでは槍や投げ槍に特化したスキルがそろっているのだ。一度に3回の攻撃を繰り出すJabや、通常の3倍以上のダメージを与えるImpaleがその一例である。ベータテストでは、その真の実力は明らかになっていないが、ゲーム序盤では槍より弓の方が強いという印象を受けた。なお、敵の防御力を下げるEye of Zeusや、クリティカルヒットを可能にするCritical Strikeなど、補助的なスキルも備わっており、弓と槍のどちらの攻撃にも重宝する。

敵の防御力を下げる範囲魔法Eye of Zeusを唱えつつ、槍による接近戦を行っているAmazon。弓と槍のどちらかを選んで重点的にスキルを鍛えるか、両方を使いこなす万能型を目指すかという二つの選択肢がある

Amazonの初期ステータス

Strength	20		
Dexterity	25	Attack Rating	72
		Defense	6
Vitality	20	Stamina	84
		Life	50
Energy	15	Mana	15

注:Attack Damageは武器に依存するので省略した





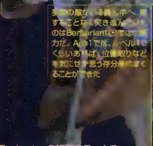
Exploding Arrowの効果を持つユニークアイテムを装備し、Multi Shotを使用したシーン。複数の矢と爆発の効果で敵を一網打尽にする強力なコンビネーションだ

Barbarian（バーバリアン）

他のクラスに比べて、接近戦でずば抜けた強さを誇るBarbarianは、究極の戦士といっても過言ではない。前作のWarriorとの違いを端的に示すのが、両手に一つずつ武器を持って[illegible]できる能力だ。Double Swingのスキルを習得すると、すさまじいスピードで[illegible]交互に振り下ろすようになり、攻撃回数は単純に2倍になるのだ。あたかも[illegible]ごとく両手で武器を振り回すDouble Swingは、プレイしていて非常に気[illegible]ちが良く、一度体験すると病みつきになるに違いない。

また、武器の種類ごとに命中率やダメージを上昇させるスキルも持っている。Sword MasteryやAxe Masteryが[illegible]の一例で、プレイヤーの好みで特定の武器の[illegible]を極めることができるのだ。どの武器を選択するかは非常に迷うところだが、Double Swingと合わせると[illegible]的な攻撃力になることは容易に想像できるだろう。[illegible]通常の1.5倍以上のダメージを与えるBashや、一時的に敵を麻痺させるStunなど、必殺技とも言える戦闘スキルが多数用意されており、戦士としての地位を不動のものにしている。なお、BarbarianはVitalityが1上昇すると、Lifeの上限が4上がるため、タフなことでも他のクラスを凌駕している。ソロでプレイしても、あっさりと死ぬケースは少なく、マルチプレイでは前衛として大いに活躍するだろう。

"切って切って切りまくる"という非常にシンプルなプレイスタイルだが、魔法の代わりにWarcryと呼ばれる系統のスキルが存在することは覚えておきたい。雄たけびによって一時的にさまざまな効果が得られるというユニークな設定で、敵を逃走させるHowlや防御力を2倍以上にするShoutなどがある。相手が強敵の場合はShoutで防御力を高め、多くの敵に囲まれてピンチのときはHowlで敵を散らして攻撃を避けるといった具合に、Barbarianの戦闘能力をさらに高めてくれるスキルだ。



多数の敵が[illegible]中へ[illegible]することなく突き進んで[illegible]のはBarbarianなら[illegible]力だ。Act1では、レベル10くらいあれば、位置取りなどを気にせず思う存分[illegible]ることができた





WarcryのHowlを使って敵を追い払っている。パーティープレイのときは、魔法使いたちを助けるのに効果的だ。効果がモンスターの頭上にグラフィックで表示されるため、非常に分かりやすい

Barbarianの初期ステータス

Strength	30	—	
Dexterity	20	Attack Rating	52
		Defense	5
Vitality	25	Stamina	91
		Life	66
Energy	10	Mana	10

Necromancer（ネクロマンサー）

SkeletonやGolemを召喚して共に戦うNecromancerは、DIABLO IIの中で最もユニークなクラスである。前作にもGolemという魔法があったが、あのような召喚魔法に特化したクラスだと考えてほしい。

最大の[illegible]は、異なる[illegible]のペットを同時に召喚し、[illegible]させるという点だ。ベータテストでは、Skeleton（[illegible]）、Skeleton Mage（[illegible]）、Golem（戦士）という3種類のペットが[illegible]。これら[illegible]ペットは同時に使える上、SkeletonとSkeleton Mageは[illegible]ことができる。

召喚用のスキルには、Raise SkeletonやRaise Skeleton Mageといったものがある。同時[illegible]は、このスキルのレベルによって決まる。つまり、スキルレベル1であれば1匹、スキルレベル[illegible]だ。キャラクターが[illegible]すれば、画面を埋め尽くすほど[illegible]うになり、数の力で敵を圧倒する。これがNecromancerの魅力であり、暗黒の魔術師たる所以である。また、ペット数を増やす以外にも、ペットの質（攻撃力、体力、移動速度など）を高めるスキルもあるので、安心してよい。

ペットが戦っている間、プレイヤーキャラクターは何をするかというと、範囲魔法のCurse（呪い）を使う。Curseには、敵の攻撃力を下げるWeaken、敵を一時的に逃走させるTerror、受けたダメージを倍増してはね返すIron Maidenなどがあり、これを使ってペットたちをサポートするのだ。また、死体を爆破して周囲にダメージを与えるCorpse Explosionといったユニークな技能もいくつか用意されている。

総合的に見ると、ペットはあまり賢くない、ペットの数が減ると戦況を立て直すのが難しい、直接攻撃魔法をほとんど持たないといった短所もある。しかしながら、前作にはないプレイフィーリングを求める人には間違いなくお勧めできるクラスである。



この画面には味方しか映っていない。Necromancerがパーティーに4人もいるため、[illegible]もないくらいに召喚[illegible]ちがうごめいている





SkeletonやGolemが盾となり、Skeleton Mageが後方から魔法を放つ。これに加えてCurseを使ってサポートするのがNecromancer流の戦闘スタイルだ。Weakenを使用しているシーンだが、効果範囲は赤く表示されている

Necromancerの初期ステータス

Strength	15		
Dexterity	25	Attack Rating	72
		Defense	6
Vitality	15	Stamina	79
		Life	45
Energy	25	Mana	25

Paladin（パラディン）

多彩なサポート魔法と強力な技を兼ね備えたPaladinは、非常にバランスの取れた戦士だと言える。前作のWarriorの後継に位置付けられるクラスだが、実際のプレイ感覚は大きく異なるので、順を追って説明しよう。

まず、PaladinにはAuraと呼ばれるサポート魔法が用意されている。これは、いわゆるバトルソングに似た能力で、効果範囲内にいる者にさまざまな力を一時的に与えるというものだ。このAuraには、Offensive AurasとDefensive Aurasという攻守の2系統が存在する。攻撃には、ダメージを増やすMight、命中率を上げるBlessed Aimがあり、防御には、HPを徐々に回復するPrayer、防御力を上げるDefianceなどがある。これらのAuraは自由に切り替えることが可能で、常時どれか一つの効果を享受することができる。つまり、Paladinには、臨機応変に自分の能力を飛躍的に向上させる技能が備わっているのである。また、素晴らしいことに、Auraは範囲内にいるパーティーメンバーにも効果が及ぶ。連携という点においては、プレイしていて非常に楽しく、パーティープレイで活躍する場面は多い。

そのほかにも、Combat Skillsとして多数の攻撃用スキルが用意されている。HPを代償にダメージを約2倍高めるSacrifice、盾を使って敵を強打するSmite（麻痺効果が付加）、複数の敵に連続攻撃を行うZealなどがその一例だ。注目してほしいのは、このような戦闘スキルはAuraと組み合わせて使用できるという点である。言い換えれば、Paladinの真価はAuraと戦闘スキルのコンビネーションによって発揮される。例えば、MightとZealを組み合わせれば、あたかもBarbarianのように戦うことができ、Blessed AimとSacrificeを組み合わせれば、一撃必殺の攻撃を繰り出すことができるのだ。

テクニカルな要素が濃いクラスなので、ベータテストでも人気が高く、Duel専用キャラクターとして育てるといったマニアックな遊び方もされている。

Paladinの初期ステータス

Strength	25		
Dexterity	20	Attack Rating	52
		Defense	5
Vitality	25	Stamina	89
		Life	55
Energy	15	Mana	15





パーティーに2人以上のPaladinがいる場合、異なる種類のAuraを使うと効果的だ（同じAuraを使っても効果が倍増するわけではない）。画面ではResist FireとResist LightningのAuraを併用している



基本的な攻撃力はそれほど強くないが、Auraを駆使することで、さまざまな状況に対応できるPaladin。各種抵抗力を上げるAuraが用意されているので、対ボス戦などで大活躍する

Sorceress（ソーサレス）

DIABLO Ⅱの中で最も華麗なクラスといえば、強力な攻撃魔法を操るSorceressにほかならない。武器による戦闘能力は無きに等しいが、瞬時に強敵を葬り去るすさまじい魔法は、多くの戦士たちを驚嘆させるだろう。

前作に登場したSorcererとの違いを解説するために、まずDIABLO Ⅱの魔法について簡単に説明しておこう。本作では、魔法の系統化が進み、Fire（炎）、Lightning（雷）、Cold（氷）、Poison（毒）の4系統が存在する。前作と同じように、Fireは爆風によって周囲にダメージを及ぼし、Lightningは対象を貫通して複数の敵にダメージを与える。新たに加わったColdは、敵の動きを緩慢にする、あるいは凍らせてしまうといった効果を持つ。Poisonは徐々に体力を奪い、回復力を弱める効果がある。

この4系統の中のFire、Lightning、Coldに関するスペシャリストがSorceressである。個々の魔法の使い勝手は前作と似ており、全体としては、Stone Curseの代わりに、Ice BoltやFrost NovaといったCold系の魔法が追加されたと考えてもらえば間違いない。ただし、スキルシステムが導入されたため、育て方が大きく異なる点には注意が必要だ。前作では、平均的にすべての魔法を強化できたが、DIABLO Ⅱではスキルポイントが限られているため、特定の魔法系統に絞り込むのが一般的なスタイルである。

なお、ゲームシステム上の大きな変更点とも言えるが、マナは時間経過と共に自然回復していく。そのため、ポーションが尽きても、安全な場所で休めばすぐに戦闘に復帰でき、走り回ってマナ回復の時間を稼ぐといった戦い方も可能である。驚くべきことに、Sorceressだけはこのマナの回復速度を高めるスキル（Warmth）を持っている。スキルレベルを上げると、あっという間にマナが回復するため、派手な魔法の効果が存分に楽しめるだろう。余談だが、Sorceressのオリエンタルな容姿は、日本でも人気を集めそうだ。



術者を中心に冷気の輪が広がっていくFrost Nova。ダメージに加え、敵の動きを遅くする効果を持つ魔法だ。パーティープレイでも重用する場合が多いだろう

Sorceressの初期ステータス

Strength	10		
Dexterity	25	Attack Rating	72
		Defense	6
Vitality	10	Stamina	74
		Life	40
Energy	35	Mana	35



腕力や体力の面では、全クラス中最低ランクだが、多彩な魔法がそのデメリットをカバーしてくれる。効果は各魔法のスキルレベルを上げることで高まるため、特定の魔法に特化すると強力なSorceressが出来上がる

前作の舞台はトリストラムという小さな村だったが、本作では打倒ディアブロを目指し、広大な世界を旅していく。ホームタウンも章ごとに移り変わっていくという仕組みだ。ここでは、Act1を例にして、町の基本的な利用方法を紹介しよう。

冒険者に必須の情報を凝縮 Act1のタウンガイド

Act1の拠点 Rogue Encampment

[illegible]章で構成されると言われている[illegible]章ごとに別の地域で冒険を行う。[illegible]Encampmentという小さな駐屯地[illegible]冒険者が利用できるサービスには、[illegible]あるので要チェックだ。



①鍛冶屋

鍛冶屋のCharsiは、武器防具の売買と修理を行ってくれる。前作と同じように、武器や防具には耐久度(Durability)があるので、修理のために頻繁に立ち寄ることになるだろう。ちなみに、DIABLO Ⅱでは武器防具の耐久度が0になっても使用不可能となるだけで、壊れる心配はない。



鍛冶屋Charsiにはファンが多い。クエストの報酬として、手持ちの武器防具をレアアイテムに鍛え上げてくれる

② 新システムⅠ 保管箱

前作では、余分なアイテムや所持金は地面に置かなければならず、盗難に遭うケースも多かった。DIABLO Ⅱでは、町にPrivate Stashという保管箱が設置されており、アイテムやお金を入れておくことができる。なお、保管できる金額はレベルによって上限が設定されている。例えば、レベル10までは5万、レベル20までは10万といった具合だ。


保管箱には、6×4マス分のアイテムが入る。前作に比べてかなり便利になったが、DIABLO Ⅱにはセットアイテムもあるので、これでも足りないぐらいだ

③ 新システムⅡ Way Point

広大で多数のフィールドエリアを持つDIABLO Ⅱでは、移動手段としてWay Pointシステムが加わった。各地にはWay Pointという石盤が存在し、一度触ると以後自由にその場所へテレポートできるというものだ。3、4エリアごとに最低一つのWay Pointが用意されているので、移動時間の短縮に大いに役立つ。既存のTown Portalの巻物もあるので、移動に関して困ることはない。



Way Pointの石盤に乗ると、ウインドウが開かれ、テレポート先を指定できる。白く表示されているWay Pointが利用可能で、灰色の部分はまだ一度も触れてないという意味だ

④魔法屋

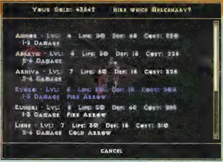
体力回復のポーションなどを販売している魔法屋のAkaraは、冒険に欠かせない存在だ。体力とマナを無料で回復してくれる治療師でもあり、さまざまなクエストにもかかわっている。

⑤ギャンブル

町の南西にいるGheedは、通常の武器防具の販売に加え、Gamble(賭け)と呼ばれるユニークな商売をしている。店の軒先には、未鑑定の状態のアイテムがいくつも並んでおり、その性能は購入するまでまったく分からないという代物だ。もちろん、値段はべらぼうに高く、ゴミ同然のアイテムである確率も高い。うわさによると、このGambleでセットアイテムを手に入れた強運の持ち主もいるようだ。

⑥-1 新システムⅢ NPCの雇用

DIABLO Ⅱでは、NPCを雇い、共に冒険できるようになっている。雇ったNPCは独自のAIで行動し、死ぬまでプレイヤーキャラクターを助けてくれる。Act1では、クエストを進めると町の中央にいるKashyaからAmazonのNPC(弓を使う)を雇うことができる。同時に雇えるのは1人だけだが、ソロでプレイしている場合はじゅうぶんな戦力となるだろう。



多数ある候補の中から好きなNPCを雇うことができる。レベル、体力、攻撃方法がそれぞれ異なり、料金も能力に比例して上がっていく。ユニークなことに、日本人らしい名前のNPCも存在する

⑥-2 アイテムの鑑定

Act1のクエストを進めると、前作にも登場したCainがRogue Encampmentの中央に現れる。ダンジョンなどで手に入れた詳細不明(Not Identify)のアイテムを鑑定してくれる人物で、本作では無料である。Cainが現れるまでは、巻物(Scroll of Identify)を購入し、自分で鑑定しなければならない。

DEATHMATCH

熱狂的なファンが支える QUAKE Ⅲ ARENAのマルチプレイ文化

「QUAKE Ⅲ ARENA」が発売されてからそろそろ半年が経過するため、多くのプレイヤーがBot戦には飽きているはずだ。それもそのはず、QUAKE Ⅲ ARENAの最大の魅力はマルチプレイにあり、さらに、熱狂的なファンが制作したMODやマップデータを追加して、オリジナルのゲームには無かった別の世界を生み出すことにある。製品版のQUAKE Ⅲ ARENAでは満足できなかったプレイヤーにとっても、きっと新しい魅力が見つかるはずだ。

文／Ume N

ファンが生み出す追加データによって QUAKE Ⅲの魅力がさらに広がる

3Dシューティングは、ゲームが発売されて一定期間が経過すると、一般ユーザーが作成したキャラクターのスキン、対戦用マップ、ゲーム内容を変更するためのMOD(Modifications)などが、インターネット上で配布されるようになる。1999年12月に発売された「QUAKE Ⅲ ARENA」(以下、QUAKE Ⅲ)についても、すでに多くの作品が公開されており、QUAKE Ⅲファンの間で、ゲームのカスタマイズが行われている。

中でも気になるのが、ゲームの設定やルールを大幅に変更してしまうMODの開発状況で、初代QUAKEで人気があった「ROCKET ARENA」や、QUAKE Ⅱで人気があった「ACTION QUAKE」などのQUAKE Ⅲ版の制作が、すでに進められている。また、「HALF-LIFE」用MODとして高い人気を誇る「TEAM FORTRESS CLASSIC」のQUAKE Ⅲ版である「Q3F」については、2000年4月にベータ版が登場した。

マップについては、有名なレベルデザイナーが制作したものも含めて、オリジナルのマップが数多く登場している。スキンやモデルも個性的なものが多く、中には日本人が制作したスキンも見られる。MODの制作となると、高度なプログラミングテクニックが必要になるが、スキンであれば「Paint Shop Pro」などのTga形式の画像ファイルが扱えるソフトさえあれば手軽に自作できるため、興味がある人はQUAKEのファンサイト(http://www.planetquake.com/)などで情報を集めて、挑戦してみるといい。



Q3Fに登場するSoldier。このほか、Recon、Sniper、Agent、Engineerなど合計9種類のクラスの中から好きなキャラクターが選択可能で、チームメートとの連携プレイが楽しめる。ベータ版が登場して間もないのに、日本にもサーバーがいくつかある

Savage4ユーザー必見の S3TC対応マップ

インターネット上で数多く配布されているマップの中から、ダイアモンド・マルチメディア・システムズのWebサイト(http://www.dmmunderground.com/)上にアップされているS3TC対応マップと、QUAKEに登場したマップのリメイク版の2種類を紹介したいと思う。S3TC対応マップは、Savage 3D／Savage4／Savage2000を搭載したビデオカードでしかプレイできないが、DXTC(テクスチャー圧縮機能)をサポートしているビデオカードであればプレイできる可能性がある(p.117のコラム参照)。用意されているマップはいずれも完成度が高く、QUAKE Ⅲの製品版に含まれているマップと比べても見劣りしない。一つのマップのサイズが20MB前後もあるため、ダウンロードには時間がかかるが、一見の価値はあるだろう。同マップを使って対戦したい場合、マルチプレイ用サーバーのIPアドレスがダイアモンド・マルチメディア・システムズのWebサイト上で紹介してあるのでそちらを参照してほしい。

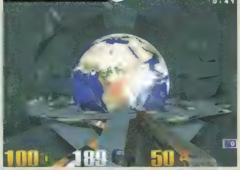
QUAKEのリメイクマップは、古くからのQUAKEファンにとっては感慨深いものがあるだろう。まったく同じテクスチャーデータが再現されているマップもあるため、ゲームそのものがQUAKEであるかのように錯覚してしまう。QUAKEに登場したモデル(Ranger)でプレイすれば、さらに雰囲気が盛り上がるはずだ。

S3TC対応／DMMQ3DM2



Q3TOURNEY7と同様に、宇宙空間を舞台にしたマップ。Acceleration Padsの操作を誤ると、ならくの底に落ちてしまう

S3TC対応／DMMQ3DM3



大部分が通路で占められている、少人数向けマップ。最上階に美しい地球儀が置いてあるので、つい見とれてしまう

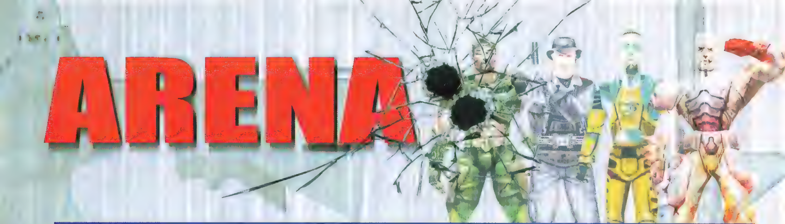
QUAKEオリジナルのDM3



リメイク版DM3



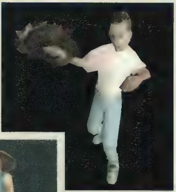
テクスチャーのデザインが忠実に再現されているため、QUAKEと同じ感覚で対戦できる。なお、このマップはMap Remake Central(http://mapcc.q3center.com/)にて入手できる



自分の姿を目立たせるオリジナルのスキンとモデル

スキンやモデルは、対戦時の自分の分身となるため、こだわりを持ってカスタマイズしているプレイヤーが多いことだろう。製品に標準で用意されているスキンの中で気に入ったものがなければ、自分で作ってしまうのも手だが、対戦相手が同じスキンデータを持っていない場合、グラフィックが正しく表示されない。オリジナルのスキンを作成した場合、知り合いにデータを送ったり、スキンの登録サイトを使って広く配布するといいだろう。

オリジナルのモデルを制作する場合は、3Dモデリングツールが必要となり、初心者はやや手が出しにくい。ところが、海外のQUAKEファンが制作した作品は数多く、アニメキャラクターや映画のヒーローをデザインしたものもあり、それらを使うとゲームが格段に面白くなる。また、QUAKE Ⅲ用の最新パッチ(Ver.1.16n)には、開発元であるid Software社のスタッフのモデルが追加されており、プログラマーのJohn Carmack氏の姿で対戦することができる。



QUAKE Ⅲのメインプログラマー Carmack氏のモデル。このほか5人の開発者のモデルが用意されているが、音声が本人のものではないのが残念だ



オリジナルのスキンを作成しているクラン(チーム)もあり、ここに掲載しているスキンは、左から順番にClan COF/Xs/NoS/NmA/1999でそれぞれ採用されている



なぞの生物にまたがったおやじのモデル(Dark Rider)。見た目は強そうではないが、対戦が面白くなるのは間違いない。モデルデータはPLANET QUAKE(http://www.planetquake.com/)などで見つけることができる

GeForce 256搭載カードでもS3TC対応マップの表示が可能

本文中でS3TC対応マップの紹介を行ったが、この美しいマップでゲームを楽しむためには、以下のような手順が必要になる。まず、S3TC対応マップをダウンロードして、ゲームをインストールしたフォルダ(例えば、C:¥ Program Files ¥Quake III Arena¥baseq3)にファイルをコピーする。続いて、QUAKE Ⅲのカスタム EXEファイル(dmmq3.exe)も併せてダウンロードし、この実行ファイルを"quake3.exe"の代わりに実行すれば、大容量のテクスチャーデータを使った美しいマップでゲームが楽しめるようになる。

このS3TCによる美しいグラフィックでゲームが楽しめるのは、これまでSavage系ビデオチップを使っているユーザーの特権だったが、GeForce 256搭載カードでも同様の効果が得られるようになった。GeForce 256はもともと、DXTC(テクスチャー圧縮機能)をサポートしているが、すべてのS3TC対応ゲームの動作をサポートしているわけではない。ところが、nVIDIAが2000年5月以降に配布を予定している最新ドライバ(Detonator Ver5.13以降)を使えば、従来以上に互換性が確保されているため、ダイアモンド・マルチメディア・システムズが配布しているS3TC対応マップが使えるようになる。SPECTRA 7400DDRとDetonator Ver5.13(ベータ版)を使って試したところ、問題なくプレイできた。なお、この最新ドライバは、GeForce 2 GTSの正式発表のタイミングに合わせて配布される予定である。





両方ともGeForce 256搭載カードを使ってキャプチャーしたものだが、ブロックの粒子の細かさや質感が大きく異なるのが分かる

お互いのテクニックだけが勝負を決める ROCKET ARENA:UT

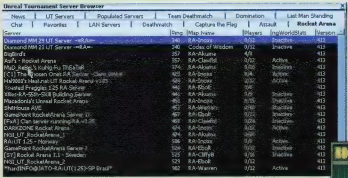
初めは「QUAKE」用として登場し、「QUAKEⅡ」でも好評を得た「ROCKET ARENA」というMODはご存じだろうか。いったんは開発の中止がアナウンスされた「UNREAL TOURNAMENT」用の「ROCKET ARENA:UT」だが、ファンからの熱い声援にこたえて、開発の再開が決定した。基本的には狭いマップを使って1対1で戦うMODで、武器やアーマーはあらかじめ装備された形式になっている。ほとんどの武器の弾数がMAXの状態なので、弾切れの心配をせずに戦闘に専念することができるのだ。

文／Ume N

ROCKET ARENA:UTを導入するには

現在は開発中のバージョンが公開されている「ROCKET ARENA:UT」(以下、RAUT)だが、これを導入するには、RocketArenaUTFull125.zipとRocketArenaUTPatch125.zipの二つのファイルが必要になるほか、「UNREAL TOURNAMENT」(以下、UT)自体に4.13以降のパッチが当てられていることが条件となる。現在のところ、ソースネクストから発売されている日本語版には英語版のパッチが当てられないため、注意が必要である。なるべく早い時期での対応が望まれるところだ。また、このRAUTは開発中であるため、当然ながらまだまだ多くのバグを含んでいることを承知しておいてほしい。

今のところBOTには対応していないため、マルチプレイでしか遊ぶことができない。サーバーへの接続は、UTに標準で搭載されているブラウザーがRAUTにも対応しているため、簡単に済ますことができる。OptionからPreferencesを選び、Controlsのタブをクリックすると、いちばん下にRAUT専用のメニュー呼び出しのキーバインドが追加されているので、ゲームに参加する前に設定しておくと便利だ。



UTに搭載されたブラウザーにRAUTのタブが追加され、サーバーを検索することが可能になる。現在は海外のサーバーしかなく、数も少ないが、正式にリリースされればもっと増えることだろう

ダウンロード先

Rocket Arena v1.25 Full	http://www.fileplanet.com/dl/dl.asp?/planetunreal/rocketarena/RocketArenaUTFull125.zip
Rocket Arena v1.25 Patch	http://www.fileplanet.com/dl/dl.asp?/planetunreal/rocketarena/RocketArenaUTPatch125.zip



RAUTをプレイするときに表示されるメニュー。頻繁に利用することになるので、事前に呼び出し用のキー設定を済ませておくと良い

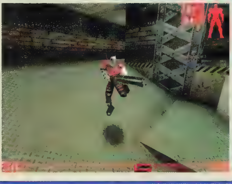
決闘方式となるアリーナへのエントリー

RAUTをスタートすると、画面にいくつかのメニューが出現し、画面の左下に現在のアリーナに何人のプレイヤーが参加しているのかが表示される。もしもここ以外の別の場所でプレイしたければ、メニューからNEXT ARENAを選べば次のアリーナへ移ることができる。参加するアリーナを決めたら、CREATE A TEAMを選んでチームを作成しよう。このチーム名はどんなものでも構わないので、自分の名前を入れておけばほかのプレイヤーにも分かりやすいはずだ。

チームを作ったら、ENTER ARENAを選んで参戦できる。もしもそのアリーナに人がいなかった場合には、ほかのプレイヤーがやって来るのを待つことになるが、だれかが待機していた場合にはすぐに対戦がスタートする。何人かがすでにそのアリーナに居る場合には順番待ちとなるが、その間は周囲に影響を与えることなく、自由に中を動いて見て回ることができる(SPECTATEモード)。用意されているアリーナの中には、1対1ではなく複数でチームを組んで戦うものもあるので、その場合はメニューからJOIN A TEAMを選んでどこかのチームに参加しても良い。



試合が始まる前のカウントダウン中は自由に動けるため、相手を捜しても良いし、有利な位置へ移動を試みても良い



SPECTATEモードを使っているときに射撃ボタンを押すと、ほかのプレイヤーを追う視点になる。これを利用して相手の動きを研究しよう。もう一度射撃ボタンを押せば、別のプレイヤーを追う視点に移ることができる

狭いアリーナの中では武器特性を知り尽くした者だけが生き残る

現在のバージョンでは六つのマップが付属しており、各マップが五つのアリーナに分かれている。基本的には1対1専用の狭いものとなっているが、チーム戦や2対2のタッグ戦が可能なものもあり、そういったアリーナは多少広めに作られている。

プレイヤーは最初からすべての武器を装備している上、各武器は弾薬がフルに装填（そうてん）されているため、自分の得意な戦法で戦うことができる。基本的には、Rocket Launcherなどの広範囲にダメージを与えることができる武器で体力を削っておき、MinigunやFlak Cannonなどの容易にダメージを与えることができる武器でとどめを刺すというのが効果的な戦法だ。隠れる場所が多いアリーナなら、Sniper Rifleでヘッドショットを狙うのも面白いだろう。

RAUTでは、Bio RifleやRocket Launcherなどによる自爆ダメージが一切ないため、接近戦でもこれらの武器を存分に使うことができる。ロケットジャンプなどを組み込むと、攻撃の幅がいっそう広がるだろう。Ripperから発射されるブレードの跳ね返りによるダメージも気にする必要はなく、これをばらまいてみるのも良い。いかに各武器の特性を知り、使いこなせるかによって、勝率が大幅に変わってくることだろう。



Rocket Launcherなどで自爆ダメージを食らうことがないので、普段はなかなか使えないロケットジャンプも有効に活用しよう。ただし、高い所から落ちた場合はダメージを受けるので注意しよう

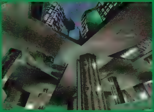


Ripperから発射されたブレードが跳ね返ってきてもダメージはないので、狭いアリーナでもためらうことなく使うことができる。Ripperによるヘッドショットは威力が高いため、狙ってみる価値がある

対戦が熱い特徴的なアリーナをピックアップ

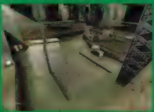
Neo-Tokyo (RA-Akuma)

下のフロアの中央がへこんでおり、上に相手が居る場合には一方的に狙い撃ちされてしまうので、早めに移動してしまおう。基本的に、狭い通路で構成されているので、遠距離の撃ち合いになりがちである。そこで、Shock Rifleなどの弾速が速い武器をメインに使用して戦うと良い。相手を追い込んでRocket Launcherのため撃ちをするのも効果的だ



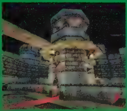
Girder (RA-Cliffyb)

倉庫のような雰囲気のアリーナ。構造が単純で、高低差があまりないために、激しい撃ち合いになるだろう。隠れることができるポイントがいくつかあるので、Sniper Rifleで狙撃を試してみるのも面白い。その際のために、Ripperが有効的に使えるというのが特徴だ



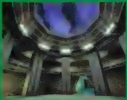
Mega Tower (RA-Ebolt)

城塞のような雰囲気のアリーナで、構造が非常に複雑になっており、中央には見張り台のような建物がある。中に入ると非常に見通しが良く、戦闘に有利な場所になっているのだが、遠距離からの狙い撃ちなどには注意したい。いったん敵から離れてしまうとなかなか見つけづらいので、基本的には相手の様子をうかがいながら、遠距離での撃ち合いになることが多い



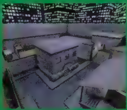
Morbias (RA-Inoxx)

構造が単純で非常に狭いアリーナだが、チーム戦を行うことができる。リフトが二ヵ所しかないので、これを利用するときに狙われる可能性が高い。そのため、ロケットジャンプで上のフロアに上るのが安全な策かもしれない。チーム戦の場合には、非常に激しい撃ち合いになることは間違いない



Streets (RA-Warren)

名前のとおり、街角を再現したようなアリーナだ。2対2の対戦が可能となっている。アリーナ自体は結構広いのだが、高低差も少なく単純な構造となっているため、簡単に地形を覚えることができる。中央の大通りでの戦闘か、遠距離からの撃ち合いが中心になるだろう。ロケットジャンプなどで屋根に上り、そこから狙い撃ちというのも面白い



世界各地のテロリスト撲滅が目的の SOLDIER OF FORTUNE

「SOLDIER OF FORTUNE」のシングルプレイでは、雰囲気ががらりと異なる七つの国を舞台にしたステージを、ストーリーに沿ってクリアしていく。ここでは、シングルプレイ時の注意点と、中盤のミッションである4番目のシベリアステージの攻略方法を紹介していく。　文／Yuki-Kaze!

シングルプレイの基本をレクチャー

基本攻略 その1
常に武器の弾数に注意する

シングルプレイで最も重要なのが弾の確保だ。このゲームでは、敵の急所を攻撃すれば、即死させることができる。しかし、攻撃位置が悪いとなかなか倒すことができない。そのため、つい1人の敵に多くの弾を撃ち込んでしまい、気がつくと弾丸を撃ち尽くすことがよくある。できる限り頭部を攻撃して致命傷を与えるようにし、弾切れにならないよう注意しよう。

また、敵を倒したら、相手の武器をすぐに回収することも重要だ。初めから落ちているアイテムは、時間が経ってもなくならないが、敵が落とした武器は時間がたつとなくなってしまうのだ。

基本攻略 その2
攻略に有利な装備品を選ぶ

「SOLDIER OF FORTUNE」(以下、SOF)は、ミッションをプレイする前に装備品を選べるようになっている。この時、プレイするミッションに多く出現する武器を選択しよう。ゲーム中に出現する弾の数も多いからだ。例えば、シベリアステージではRapter SMG Submachinegunを選びたい。また、逆の考えで、ロケットランチャーなど、弾があまり出現しない武器を持っていき、弾を使い切った時点で破棄して、現地で入手した武器に切り替えるという手もある。ただし、これは、武器を捨てるタイミングが難しいので何度もプレイした上級者向けといえる。

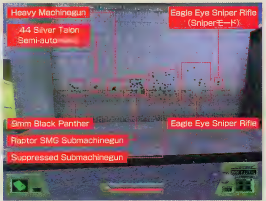


装備品の選択画面。装備には制限があるので、プレイするミッションに最適な武器を選びたい

基本攻略 その3
武器の集弾性をチェック

SOFに登場する武器の集弾性を知っておくことは重要であるため、壁に弾痕を付けて比較してみた。

最も集弾性が高く、破壊力があったのが.44 Silver Talon SemiautomaticとHeavy Machinegunであった。Eagle Eye Sniper Rifleは、Sniperモードにすると、格段に集弾性が高くなる。なお、サブマシンガンは二つ登場するが、Raptor Submachinegunの方が集弾性が高かった。



集弾性は武器によってここまで変化する。頭部を狙う際の参考にしてほしい

シベリアステージの攻略法

1 スタート

コソボでステルス戦闘機を破壊した後、「極寒の地シベリアの基地に潜入し、ミサイル発射を阻止せよ」という指令を受ける。シベリアステージでは、5.56mm弾がよく手に入るので、Raptor SMG Submachinegunの装備をお勧めする。なお、このステージは霧で視界が悪い。敵からは見えているのに、こちらからは見えないということがよくある。そのため、敵からの攻撃音が聞こえたら、すぐに後退する癖をつけてほしい。

ちなみに、敵が見えていなくても、Crosshairが赤くなっていれば攻撃することができる。敵から攻撃を受けて後退する時に、敵の位置を覚えておき、離れた位置から反撃するとよい。

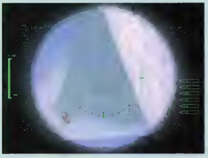


敵が見えていなくても、Crosshairが赤くなっていれば、ターゲットに銃弾が当たる可能性がある。ぜひ活用したいテクニックだ

2 第一搬入口

ミッション開始と同時に、雪の渓谷を抜けてテロリストの基地の入り口まで向かわなければならない。基地の監視塔にはスナイパーがいる。こちらもEagle Eye Sniper Rifleを使った遠距離攻撃で応戦したい。敵のスナイパーを倒したら、監視塔のアイテムを取りに行こう。

基地への階段を上ると、目の前にトーチカがある。ここは近づき過ぎると激しい応酬を受けるので、遠距離からHE-36 Fragmentation Grenadeを投げ込んで倒そう。トーチカを越えると急に下り坂となり、突き進むと第一搬入口にたどり着く。ここでは、装甲車と数人の敵兵が待ち構えている。有効な攻略方法として、壁を盾にしLeanを多用しながら少しずつ前進していくと良い。



基地の入り口近くの監視塔には、スナイパーがいる。この画面のターゲットの位置で待ち構えているので、Eagle Eye Sniper RifleのSniperモードで倒そう

3 基地内へ侵入

第一搬入口は閉ざされているため、基地内部へ侵入するには、右側の道を下りて、第二搬入口まで移動しなければならない。第二搬入口には二台の機関砲と数人の敵兵がいる。まず、敵兵だけをこちらへおびき出し、先に倒してしまおう。その後、放置されている装甲車に隠れながら機関砲を破壊していく。機関砲を破壊し終わったら、裏側に落ちているアーマーを拾っておこう。

基地内を奥へと進んでいくとシャッターが見えてくる。ここの中には大量の敵が待ち構えているので、シャッターを開けたら、右の画面の位置まで戻って応戦しよう。敵をすべて倒したら、左奥の扉から中に入り、上のフロアーへと進んでいく。

2階のフロアには、女兵士がいる。このキャラクターはアーマーを着ているので、頭部への攻撃が効果的だ。女兵士を倒したら、このフロアにあるスイッチを押そう。そうすると、第一搬入口の近くにある配水管のバルブが開いて、その中を通って先に進むことができる。ここで注意したいのが、45秒以内に配水管の中に入らないと、バルブが閉じてしまうのだ点だ。ただし、何度でもやり直せるので、心配はいらない。

配水管の中に入ることができたら、亀裂の入った個所を破壊して外に出よう。



シャッターを開けた瞬間に敵から総攻撃を受けてしまう。シャッターの後ろに下がって戦おう

4 配水管～基地内部潜入

配水管から外に出ると目の前に装甲車がある。この装甲車の左側を抜けて、そのまま歩いていくと機関砲が配置されており、激しい攻撃を受けてしまう。そこで、装甲車の裏側に回り、HE-36 Fragmentation Grenadeを使って敵兵をあらかじめ倒した後に、離れた位置で機関砲を破壊しよう。

先に進んでいくと基地のメインゲートが現れるが目の前に谷底があり、そこへはたどり着けない。実は、左下の配水管に穴を開け、その中を通って基地内部へと入っていくのだ。配水管を抜けると監視塔に囲まれた広場に出る。ここでの戦闘に勝利したら、装甲車の裏の配水管からさらに基地内部へと入っていこう。



最初の配水管を抜けると装甲車のそばに出る。この先には機関砲が置いてある。機関砲は、この画面中央の位置にある(霧で隠れている)ので、ここを撃ちまくれば破壊することができる

5 基地内部～ヘリポート

メインゲートの配水管の下を抜けると、装甲車が並んだ格納庫に出る。ここで敵との戦闘を行った後、奥の扉へ入って行こう。部屋の中には、たくさんの敵がいるので、すぐ反撃できるように、武器をリロードしておくといい。ちなみに、この部屋は機械室になっており、アーマーやHE-36 Fragmentation Grenadeなどが落ちている。忘れずに取っておこう。

機械室内のもう一つの扉を開くと、機関銃が設置されているのが見える。この機関銃は、扉を開けてすぐに攻撃できるので、あらかじめ破壊してから前進しよう。

この後、道なりに敵を倒しながら進んでいくと、ヘリポートへたどり着く。突然、戦闘ヘリが攻撃してくるのだが、数秒たつと、勝手に墜落してしまうので相手にする必要はない。



機械室には、アーマーのほかにHE-36 Fragmentation Grenadeが落ちている。必ず拾ってから先へ進むようにしよう

6 管制室～地下司令施設

ヘリポートの先には管制室がある。ここでの戦闘は激しく、敵の猛攻を受けるだろう。Leanを活用して、身を隠しながら敵を倒していこう。管制室を制圧したら、中にあるスイッチを押して地下司令施設へ通じる扉を開けよう。ただし、この扉を開けると機関砲が狙いをつけている。そのため、入るときはしゃがんで移動し、攻撃されない位置から機関砲を破壊しよう。

地下司令施設へは、真っすぐ階段を下りていくとすぐにたどり着ける。入り口には複数の敵兵がいるので、HE-36 Fragmentation Grenadeなどを使ってまとめて倒すと良い。



地下司令室前には敵が4人ほどいる。HE-36 Fragmentation Grenadeを活用すると簡単に倒せる

7 地下司令施設～地下エレベーター

地下司令施設に入ると、アーマーが落ちているだけで何も見当たらない。実は、抜け道を見つけないと、先に進めないのだ。

抜け道を見つけて通路を道なりに進んでいくと、動作しないエレベーターにたどり着く。さらに、進んでいくと薄暗い部屋へ出るようになっており、ここで二つのボタンを押すと、エレベーターが使えるようになる。エレベーターを使って、さらに進んでいこう。この後、シベリアステージのクライマックスを迎えることになる。



意外な所に抜け道がある。床を攻撃すると、通路が現れるのだ

つなぎ方、始め方、マナーが分かる

ネットゲーム

美しいグラフィック、リアルなサウンド、高いゲーム性を兼ね備えたネットワークゲームが目白押しのこのごろ。遊びたいけど操作方法がいまひとつ分からないというビギナーに、ネットワークゲームをプレイするための手順を紹介していく。これらはどのゲームにも応用できるノウハウだ。さあ、まだ見ぬ仲間やライバルの待つネットワークゲームの世界にダイブしよう。

パソコン、モデム、プロバイダーのアカウントをそろえよう

ネットワークゲームを始めるためには、以下の三つが必要となる。

① パソコン
② モデムまたはTA（ターミナルアダプター）
③ プロバイダーのアカウント

ほとんどのネットワークゲームは電話回線を常に使用するため、深夜の通話料金が固定額になるNTTのテレホーダイに加入すると電話代の節約にもなる。

お金に余裕があるならISDNを引くのもいい。ISDNを引くと通常のモデムよりも快適な速度で情報がやり取りできる上、プレイ中に電話での通話も可能だ。

サーバーにクライアントが接続するのが基本的な仕組みだ

ネットワークゲームでは、メインになってゲームを起動して動かす「サーバー」（ホストとも言う）役のパソコンが1台必要だ。それ以外のパソコン（クライアントと呼ぶ）は、このサーバーへ接続することでプレイ可能となる。数人でプレイするときは、だれか1人がサーバー役となって、まずゲームを起動。ほかのプレイヤーが接続してゲームが始まる。

サーバーの性能があまりに低いとゲームが快適に動かないこともあるので、参加者の中でいちばん性能の高いマシンをサーバーにしよう。また、人気のあるゲームではファンがゲームサーバーを設置、だれでも遊べるように開放してくれていることもある。



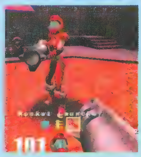
ネットワークゲームには、ゲームを主催し、参加者全員を楽しませてくれるホストの存在が不可欠だ



世界中のプレイヤーと時には敵対し、時には協力してゲームを進めるネットワークゲーム。人間同士のゲームプレイは実に奥が深く、プレイするたびに新しい発見がある

お勧めのネットワークゲーム

QUAKE Ⅲ ARENA



世界中のゲーマーを虜にした「QUAKE」シリーズの最新作「QUAKE Ⅲ ARENA」。マルチプレイを主体にしたタイトルだけあり、ゲームのメニューから簡単に対戦可能なサーバーを見つけ出すことができる。前作からの根強いファンも多く、インターネット上には、常に数百ものサーバーが稼働しており、対戦相手に不自由しない

EVERQUEST



世界中のプレイヤーと知り合える超本格的3DRPG。プレイヤー同士の協力プレイが非常に重要なシステムだ。広大な世界で、さまざまな種族や職業を選んで仲間と冒険の旅に出よう

Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings



13の文明が登場する、リアルタイム戦略シミュレーションの人気タイトル。プレイヤーは個性的な文明の中から一つを選択し、テクノロジーを発展させながら勢力を拡大していく。MSN Gaming Zoneを利用することで、世界中のプレイヤーと対戦することが可能だ

Newbies

TCP/IP接続ができればマルチプレイはマスターできる

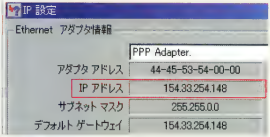
TCP/IPとは、インターネットに使われている情報をやり取りする方法・手順のこと。最も一般的な接続方法で、ゲームメニューでは「Internet」「インターネット接続」と表記されることも多い。インターネットのできるパソコンならTCP/IPがすでに実装されているので、特に何も用意する必要は無い。

接続は、相手の「IPアドレス」をゲーム画面に入力して行う。IPアドレスとはインターネット接続時に、それぞれのコンピューターに与えられるIDナンバーのようなもので、ピリオドで区切られた数字だ。これを指定することによって、サーバーを特定して接続できるのだ。

対戦手順

① ホストを決め、IPアドレスを調べる

プレイヤーの中でホスト（サーバー役のプレイヤー）を決め、インターネットに接続。ホストは自分のIPアドレスを調べる。次に、自分のパソコンに接続してもらうために、IPアドレスをほかのプレイヤーに伝えるのだが、ダイアルアップ接続を行っている場合、インターネットに接続するたびにIPアドレスが変わってしまう。通常の電話回線を使用するときは、接続を切らずに電子メールなどを利用しよう。



IPアドレスは「Winipcfg」で分かる

「スタート」→「ファイル名を指定して実行」で、「Winipcfg」と入力。すると、WindowsフォルダにあるWinipcfg.exeが起動してIPアドレスが表示される。



Windowsフォルダにある「Winipcfg.exe」。デスクトップにショートカットを作成しておくのもいい。ダブルクリックするだけでIPアドレスを調べることができる

②ホストがゲームを起動し クライアントが接続する

全員にIPアドレスが伝わったら、いよいよゲームの起動だ。まず、ホスト役がゲームを起動し、マルチプレイモードを選択する。すると、ゲームによって「Create Game」「New Game」などの表示がされている。ホストでないほかのプレイヤーは「Join Game」を選択し、ホストのIPアドレスを入力すると、ゲームをはじめることができる。



「HALF-LIFE」のマルチプレイメニュー。サーバーなら「Create Game」、クライアントは「Join Game」を選択しよう

知っておきたい用語集

TCP/IP
「Transmission Control Protocol/ Internet Protocol」の略。プロトコルとは取り決め、手順という意味で、インターネットで情報をやり取りするのに使われている。

IPX
通信時に使うプロトコルの一種で、DOS全盛の時代に活躍した。ネットワークゲームではLAN接続をするときによく使われる。ただし、Windows時代になってからはTCP/IPが世界標準となり、主流ではなくなりつつある。

PING値
応答速度を数値で表したもの。小さいほど回線状況がよく、レスポンスに優れたゲームができる。ゲームにもよるが、600を超えるとコマ落ちや画面の停止が起こり、1000以上では、もはやまともなゲームとは言いがたい。Latencyという語を使うときもある。

EVERQUESTをプレイするには

「EVERQUEST」（以下、EQ）は、完全ネットワーク仕様のRPGで、1人でプレイするモードは存在しない。このタイプのゲームには専用のサーバーがあり、プレイするときは必ずそこに接続しなくてはいけない。

接続の仕方はbattle.netに似ており、ゲームのアイコンをダブルクリックするだけでサーバーへの接続が自動で始まる。その後プレイヤーは表示されるサーバーの中から一つを選択してプレイを開始する。「UTLIMA ONLINE」も同じシステムを採用している。

EQの場合、最初の接続時にアカウントの取得が必要になる。すべて英語である上、記入するところが大変多いので解説していこう。

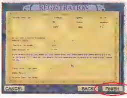
アカウントの取得方法



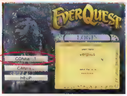
まず「NEW ACCOUNT」をクリックする。すると上の画面になるので、上から順番に埋めていく。ここで記入のない欄は省略してかまわない。記入を終えたら「NEXT」をクリック



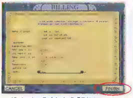
どこでEQのことを聞いたか、という質問とマシンのスペックについての記入欄。未記入でもOK



アカウントについての最重要記入欄。ゲームCDのケースについてくるアカウントキーをきちんと記入し、自分の設定したStation Name（ログインネーム）とパスワードは必ずメモしておこう



ここからはカード支払のための情報入力になる。メイン画面で「Account」をクリック。すると、この画面になるので、先ほど決定したStation Nameとパスワードを入力後、「CONNECT」を選択



ログインに成功したら「EDIT BILLING」をクリックし、この画面へ。カード番号、期限などの情報を入力していく。完了したら「FINISH」をクリックしてアカウント取得手続きは終了だ

ネットワークゲームライフを強化する便利ツール＆サービスを使いこなせ

ネットワークゲームで最も重要なのは対戦相手を探すこと。いくら自分が遊びたくても、相手がいなければマルチプレイは成立しない。ここでは、対戦相手を探すのに役立つさまざまなツールとサービスを紹介しよう。

KALI Ⅱ

KALI Ⅱ
http://www.panda.co.jp/products/kali/non_js/welcome.html

日本語チャットもできる対戦相手探しソフトの決定版!

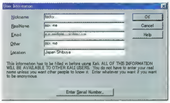
KALI Ⅱは多数のネットワークゲームをサポートする代表的なシェアウェアで、対戦相手やサーバーを探せるなど、役立つ機能が数多く詰まっている。

とりわけ便利なのが、自分のマシンにインストールされているゲームを検索し、対応したゲームサーバーを自動検出してくれる機能だ。また、ネットワークゲーマーの社交場にして情報交換の場、チャットツールとしての機能も備えている。

日本ではP&Aが取り扱っており、ユーザー登録には2,800円（税別）が必要。登録をしない場合でも、15分間という制限はあるものの、製品版と同じ機能が使用できる。

最初にするのはユーザー情報の入力

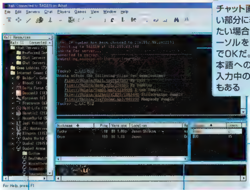
最初の起動時に、名前や電子メールアドレスなどを入力する。ほかのプレイヤーが参照できるものなので、知られたくない項目は適当に書いてもいい。すべての情報を記入したらOKを押そう。



Ver.2.0で日本語チャットをするには

フォントの設定を日本語に変える必要がある。メニューのViewからDisplay PropertiesとChat Display Propertiesを選択すれば、ここから設定可能だ。

画面の見方



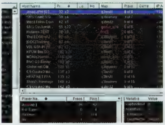
チャット画面。発言内容は、上の広い部分に表示される。自分が発言したい場合は、すぐ下の細長い欄にカーソルを置いて入力後EnterキーでOKだ。ただし、Ver.2.0では日本語への対応が不充分なためか、入力中の文字が表示されない場合もある

選択しているKALIサーバーにあるチャットルームと、それぞれに接続しているプレイヤー数の一覧。チャンネルは通常、ゲームごとに設置されている

現在稼働しているKALIサーバーの一覧。チャットをするにはChat Serversから接続するサーバー、チャットルームの順に選択しよう。日本人プレイヤーはTAISEN、Plala Kaliなどのサーバーに多い。ゲームサーバーの一覧を見たい場合は、Internet Gamesからタイトル名、ゲームのタイプを選ぶ

チャット画面。発言内容は上の広い部分に表示される。自分が発言したい場合は下の細長い欄にカーソルを置いて書き込み、Enterキーを押せば、OKだ。また、発言入力欄には/（スラッシュ）で始まるコマンドを入れることによっていろいろな操作ができる

ゲームサーバー一覧



左のウインドウからInternet Gamesを選択し、ゲームサーバー一覧を表示した状態。プレイヤー数、接続状況、使用マップなどが把握できる。接続したいサーバー名をダブルクリックすれば、ゲームが起動する。当然、そのゲームの製品版をインストールしていないと接続できない。ちなみに、赤字で示されているのは、使用されているマップデータを持っていないので、接続できないサーバーだ

知っておきたい利用時のマナー

プレイヤー同士で会話するときは、チャットルームにせよ、ゲームチャンネルにせよ、入退室時のあいさつはきちんとしよう。入室時は「Hi」、退室時は「Bye」や「Good Games」。英語が苦手でもこの一言だけは忘れずに。

ゲームという枠に限らず、当然のマナーであるが、親切に教えてもらったときには「ありがとう」「Thanks」を、ゲームを抜ける時も一言声を掛けてからにしたい。これは日本語だろうと英語だろうと同じだ。「次もあいつといっしょに遊びたい」と思われるパートナーとなれるかどうかは諸君の態度一つで決まるのだ。



ゲーム開始と終了時のあいさつは、乱入型の3Dシューティングでは特に忘れがち。はやる気持ちを押さえて「Hi」とタイプしよう

battle.net

STARCRAFTやDIABLOの対戦相手がすぐに見つかる

battle.netは、Blizzard Entertainment社のゲーム専用サーバーだ。battle.netには各国のプレイヤーが集まるため、すぐに対戦相手を見つけることができる。「DIABLO」「STARCRAFT」などをインストールすると、同時にbattle.net接続ソフトもインストールされる。ゲームを起動後、インターネットに接続した状態で「MULTIPLAY」→「battle.net」を選べば自動でbattle.netに接続できる。こちらは無料のサービスで、ユーザー名とパスワードを入力するだけですぐに使える。ゲームのアップデートも自動で行われるので大変便利だ。

battle.netで使用できるコマンドの一例

コマンド	効果
/whois ニックネーム	指定した人がどのチャットルームにいるかを調べる
/w ニックネーム メッセージ	指定した人にほかの人からは見えないメッセージを送る。違うチャットルームにいても使える
/join チャットルーム	指定のチャットルームに参加
/stats ニックネーム	指定した人の対戦成績を見ることができる

画面の見方



これがbattle.netの画面。左の大きなウインドウがチャットウインドウ、右が参加者リストだ。参加者の右にあるバーは通信速度を示しており、緑であれば快適だ

MSN Gaming Zone

MSN Gaming Zone
http://www.zone.com/

無料ネットワークゲームの宝庫

ネットワークゲームを楽しむなら、必ず押さえておきたいのがこのMSN Gaming Zone（以下、Zone）だ。これはマイクロソフトが提供する無料のネットワークゲームサーバーで、利用者、登録ゲーム数ともに世界最大規模。Reversi（オセロ）やトランプなど、ダウンロードするだけですぐに遊べるゲームも多い。

MSN Gaming Zoneで対戦できる主なゲーム

タイトル	ジャンル
QUAKE Ⅱ	Action
STAR WARS : X-WING ALLIANCE	Action
RAINBOW SIX : ROGUE SPEAR	Action
JEDI KNIGHT : DARK FORCES Ⅱ	Action
MECH WARRIOR 3	Action
Age of Empires Ⅱ	Strategy
The Rise of Rome	Strategy
Flight Simulator 2000	Simulation
Midtown Madness	Simulation

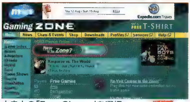
全部で100以上のゲームが用意されている

日本語専用ロビー開設



日本語の専用ロビーが開設された（http://jp.zone.com/age2/）。

ユーザー登録の仕方



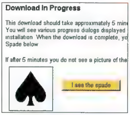
中央上の「Free Signup」を選択

Zone Name（ハンドル名）とパスワードを入力して「Start」を押す。このとき、他人と同じZone Nameを入力していると書き直しとなる。また、スペースや日本語は使えない





電子メールアドレスを入力して「Continue」を押す。次の画面で「Start Download」をクリックすると、必要なソフトのダウンロードが始まる

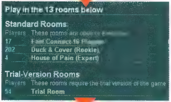


スペードの絵がダウンロードの状況を表わす。すべて見えるようになれば、完了だ

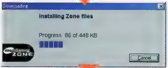
ゲームを遊ぶ方法



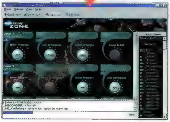
メイン画面の左端にあるメニューから、ゲームのジャンルを選択。「Game Index」を選ぶと、すべてのゲームを表示する。すると、ゲームの一覧が表示されるので、プレイしたいタイトルをクリック



ゲームを選ぶと、さらにその中にあるチャンネルが表示される。ルールや、上級／初級などによってチャンネルは分けられている。ここで好きなチャンネルを選ぼう



ロビーを表示するのに必要なソフトウェアがインストールされていない場合は、自動的にダウンロードされる



ソフトウェアが自動的に起動して、ロビー画面が表示される。右の欄はロビーに参加しているプレイヤーと回線状況の一覧。バーが赤いプレイヤーは、回線状況が良くない。ルームを選択後、「Join」や「Start」を選べばゲーム開始だ

MSN Messenger Service

MSN Messenger Service
http://messenger.msn.com/lcja/

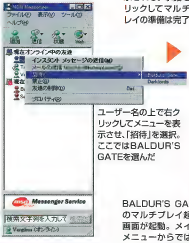
3クリックでネットワークゲームが起動できる

マイクロソフトのMSN Messenger Service（以下、MS）は、日本語でのチャットサービスが利用でき、ゲーム起動ツールとしても機能する便利なツールだ。Internet Explorerとの連携も充実している。

現在、MS日本語版Version 2.0がリリースされており、無料で入手できる。ユーザーとなるためには最初にHotmailのメールアカウント（○○@hotmail.com）が必要となるが、こちらも登録は無料、日本語で即座に完了するのでわずらわしさは一切ない。

使用するためには、まず上記のURLからMSをダウンロード。次に、入手したMMSSETUP.EXEをダブルクリックするとインストールされ、終了後、自動的に登録画面が開く。Hotmailのアカウントがない場合はここで登録を行う。手続き自体は通常の電子メールサービスよりも簡単で、名前、住んでいる県名、ログイン名、パスワードなどを記入するだけだ。あとは、Hotmailのアカウントを入力するだけでMSが使用可能になる。

なお、MSを使ってマルチプレイできるゲームはDirectPlayに対応したものに限られている。「Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings」や「Midtown Madness」など、マイクロソフトのゲームのほとんどはプレイ可能だ。プレイできるゲームは、マシンにインストールされているとMSが自動で検出してくれる。メニューで「ツール」→「招待する」を選べばどのゲームがプレイ可能かが分かるだろう。



ユーザー名の上で右クリックしてメニューを表示させ、「招待」を選択。ここではBALDUR'S GATEを選んだ



招待されたユーザーにはメッセージが表示される。承諾をクリックしてマルチプレイの準備は完了



BALDUR'S GATEのマルチプレイ起動画面が起動。メインメニューからではなく、開始直前のロビー画面が表示される

Console Online

Dreamcast

Dreamcast用ネットワークゲームの中でもキラータイトルとうわさの高い、PHANTASY STAR ONLINEの最新情報をお伝えする。

PHANTASY STAR ONLINE

発売元：セガ・エンタープライゼス　http://www.sega.co.jp
発売時期：2000年中　価格：未定

お勧め度 ★★★★★



「PHANTASY STAR ONLINE」は、2000年に発売されるDreamecast用のタイトルの中で、間違いなく代表的な作品と呼ばれることになる大作RPGである。「PHANTASY STAR」は、マークⅢ用ゲームとして登場し、メガドライブで第2作「PHANTASY STAR」、第3作「PHANTASY STARⅢ 刻の継承者」、第4作「PHANTASY STAR 千年紀の終わりに」と続いた人気シリーズ。宇宙船が登場するSFの世界に、魔法などのファンタジー要素を加味したオリジナルの世界観が売りのゲームであった。また、個性的なパーティー用のキャラクターが数多く登場し、プレイヤーたちを魅了した。そして、今回、マルチプレイ対応のゲームに生まれ変わり、世界中から参加しているほかのプレイヤーとパーティーを組むことになる。当然、従来のシリーズと比べて、よりドラマチックな展開が楽しめるはずだ。

POINT!



最大4人のプレイヤーと協力しながら、物語を進めていく。プレイヤー同士のコミュニケーションが重要な要素となるだろう



前作からがらりと印象を変え、3DRPGとなった。世界観は同じなので、新規の参加者はもちろんのこと、今までのファンも安心して楽しめる

開発者インタビュー

株式会社セガ・エンタープライゼス
第8ソフト研究開発部 部長
中 裕司氏



[illegible]

世界観は、PHANTASY STARシリーズと同じです。ただし、舞台は違う場所です。惑星開発を行っている星に、第2移民船団がやってくる途中、大爆発が起こります。この星に何が起きたのか……。というのが大まかなストーリーです。

[illegible]

ロビーサーバーで共通の目的を持った仲間を探しだし、4人でパーティーを組んで冒険に出ます。戦闘シーンで協力し合うのはもちろんですが、ステージに仕掛けられたなぞを協力して解くようなシーンもあります。例えば、四ヵ所同時にスイッチを入れなくては開かないゲートや、仲間と一緒に押すことで動かすことのできるコンテナなどが用意されています。情報の交換など、プレイヤー同士のコミュニケーションが重要となります。

[illegible]

HDがないため、パソコンゲームのようなパッチは存在しません。

[illegible]

ファイルをダウンロードすることで、違った遊びができるようにする予定です。現段階では詳細をお話できませんが、長く遊んでいただく工夫をしていきます。

[illegible]

パソコンで発売されている多くのネットワークゲームを体験しました。やはり、ネットワークゲームはアメリカが本場のため、英語によるコミュニケーションの難しさを痛感しましたね。これらの体験を基に、ネットワークゲームの楽しい部分を多く引き出し、つらい部分をできるだけプレイヤーに感じさせない工夫を考えました。



[illegible]

英雄は1人じゃない。PSOの世界にいるすべてのプレイヤーが主人公であり、そしてパートナーなのです。世界中のいろいろな人とコミュニケーションしながら冒険を始めてみてください。そこには今までにはなかった新次元の体験があることでしょう。

Dreamcastネットワークゲーム情報

マッチングサービス

電話回線を利用するだけで、簡単にネットワークゲームが楽しめるKDDの「マッチングサービス」が開始された。すでにカプコンから発売されているDreamcast用対戦格闘ゲーム「MARVEL VS. CAPCOM 2」と3Dアクションの「POWERSTONE2」がマッチングサービスに対応している。このマッチングサービスでは、アクセスポイントの場所による有利不利が起きないようになっており、対戦格闘ゲームや3Dアクションに最適といえる。カプコンは、今後も多くのマッチングサービス対応タイトルを発売していく予定だ。

気になる料金体系は、平日昼間（8:00〜19:00）20円／1分、平日夜間（19:00〜23:00）10円／1分、土日祝日（8:00〜23:00）10円／1分、深夜早朝（23:00〜8:00）9円／1分となっている。MARVEL VS. CAPCOM 2では、1試合55〜65円の計算となるので、ゲームセンターでのプレイよりもリーズナブルな価格設定といえる。



POWERSTONE2

発売元：カプコン
http://www.capcom.co.jp
発売時期：発売中
価格：5,800円

ますますネットワークゲームに力を入れるセガ。今後、Dreamcast用のゲームのほとんどをネットワークに対応させるという。また、ついに契約者数600万件を突破したiモードのゲームコンテンツの充実ぶりも見逃せない。一方、バンダイは、WonderSwan用のMobileWonderGateを利用したゲームを続々と発表している。

iモード

実際にゲーム内でコミュニケーションできるという本格的なゲームが登場し、ますます充実しているiモード対応ゲームのラインアップ。今回は、特に注目したい最新のタイトルを紹介する。

分身生活iワーネバ～バース連邦物語～

お勧め度 ★★★☆☆

発売元：リバーヒルソフト
http://www.riverhillsoft.co.jp/
発売時期：発売中
価格：月額300円



iモード内に建国されたバース連邦に自分の分身を住まわせ、生活させるゲームが登場した。プレイヤーは、直接自分の分身を動かすわけではなく、行動を指示することによって、分身の人生を左右することになる。分身はバース連邦で知り合った人と恋人となり、やがて子供を作り始める。何人の子供を作れるかがゲームのキーポイントとなるそうだ。ゲーム内で知り合った友人や恋人には、簡単なメッセージを送ることができる。

メール機能を使えば、分身に起きるさまざまな出来事を、随時報告させることも可能だ。また、国の情報が分かるビレジ新聞をメールで配信するサービスも用意されている。



バース連邦内で知り合った人々には、メッセージを送ることができる。恋人になることも可能だ。もちろん、相手の恋人キャラクターは実際のだれかが操作しているのだ

海運ジェネレーション

お勧め度 ★★★☆☆

発売元：ドワンゴ
http://www.dwango.co.jp
発売時期：発売中
価格：月額300円



「海運ジェネレーション」は、大航海時代を題材にした、プレイヤー同士のコミュニケーションを楽しむゲームだ。架空の港を巡りながら、貿易によって、自身の財産を蓄えていくこととなる。港の物価はプレイヤーの需要と供給に左右されるため、常に変化する。見えないプレイヤーたちと駆け引きしながらプレイしていくのだ。

さくま式スゴロク

お勧め度 ★★★★☆

発売元：インデックス
http://www.indexweb.co.jp
発売時期：発売中
価格：月額150円



「桃太郎電鉄」や「さくま式人生ゲーム」の作者、さくまあきら氏がインデックスと手を組んで、iモード向けに「さくま式スゴロク」を開発した。サイコロを振り、出目に応じてこまを進めていく。ユーザーは、トラブルやイベントを体験しながらゴールを目指す。どれだけ少ない日数でゴールへたどり着くかを競い合うイベントも用意されている。

WonderSwan

ゲームのラインアップが、もうすぐ100タイトルを突破するWonderSwan。MobileWonderGate対応のゲームも順次リリースされている。

ファイナルラップ2000

お勧め度 ★★★☆☆

発売元：バンダイ
http://www.bandai.co.jp/
発売時期：発売中
価格：3,800円



アーケードで大ヒットした「ファイナルラップ」がWonderSwanに登場。これで、どこにいても迫力のレーシングゲームを堪能することができるのだ。WonderSwan版はコースエディット機能を装備している点がポイント。MobileWonderGateを利用してタイムを競う、ランキングバトルが開始される予定だ。

リング∞(インフィニティ)

お勧め度 ★★★★☆

発売元：バンダイ
http://www.bandai.co.jp/
発売時期：2000年夏
価格：3,500円(予価)

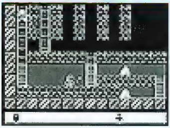


ホラー映画『リング』がWonderSwan用ノベルシアターとして登場することとなった。恐怖の度合いによりシナリオが分岐していくというシステムは要注目。また、MobileWonderGateを使って新しいストーリーをダウンロードすることが可能となる。貞子の怨念を身近に感じるチャンスかもしれない。

ロードランナー for WonderSwan

お勧め度 ★★★☆☆

発売元：バンプレスト
http://www.banpresto.co.jp/
発売時期：発売中
価格：2,980円



懐かしのパズルゲームがWonderSwanで復活。ルールは簡単。ステージの至る所に配置されている金塊を集めて、出口へ向かうだけ。しかし、金塊の位置を把握し、敵の動きをじゅうぶんに計算しないと120面以上のステージの制覇は難しい。50面以上の追加ステージをMobileWonderGateを使ってダウンロードできるようになっている。

今月の気になるキーワード

iモード契約数600万件突破

登場以来好調なiモードの契約者数がついに600万件を突破した。エニックスの「ドラゴンクエスト NET」など人気のゲームコンテンツを扱うサイトも現れ、その勢いは衰えない。しかし、一方、急激な加入者数増加に設備が追いつかず、iモードにつながらないという不具合が発生。同社では6月末までに、1400万人の加入が可能な設備を整えると発表している。

PRESENT 読者プレゼント

1 3Dシューティング用銃コントローラー「ACT・LABS GS」

「SOLDIER OF FORTUNE」など20種類以上の3Dシューティングに対応する、光線銃タイプのコントローラー「ACT・LA BS GS」を1名に。



2 光学式センサーを採用した「インテリマウスエクスプローラー」



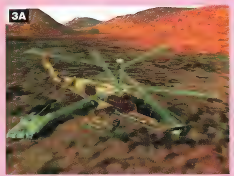
マイクロソフト(株)

光学式センサーを本体底面に内蔵し、ボールのクリーニングが必要なくなった、USB接続対応の「インテリマウスエクスプローラー」を1名に。

3 マイピックお勧めの最新タイトル4本

(株)マイピック

リアルで美麗な地形が売りのヘリコプターシム「Ka52 TEAM ALLIGATOR」(3A)を3名に。ドイツのUTH-2 TIGERなど、さまざまな国の攻撃ヘリコプターでプレイできる「GUNSHIP!」(3B)を3名に。第2次世界大戦の激戦を再現したシミュレーション「パンツァージェネラル 3D アサルト 完全日本語版」(3C)を3名に。30のオリジナルミッションを収録した「メック・コマンダーゴールド:デスパレイト・メジャーズ 完全日本語版」(3D)を3名に。



3A



3B



3C



3D

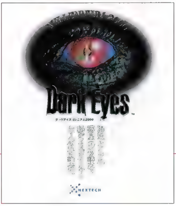
4 (株)サイバーフロント

『スター・トレック』の世界観を題材にした豊富なミッションが収録されている、リアルタイム戦略シミュレーション「STAR TREK:ARMADA」を3名に。



5 (株)ネクステック

戦闘システムが大幅に変更され、パーティープレイが可能となった「ダークアイズ ミレニアム2000」。パッチによるバージョンアップも日々行われ、ますます面白くなっている同タイトルを3名に。



6 (株)マイクロマウス

特殊部隊シミュレーション「RAINBOW SIX ROGUE SPEAR」のミッションパック「RAINBOW SIX ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS」を3名に。



7 エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)

美しいクオータービュー画面と、スピーディーな戦闘が魅力的な「NOX」のマウスパッドを3名に。



8

Dreamcastへの移植も決定した、100万人同時プレイの可能な3Dアクション戦略「10SIX」のオリジナルTシャツを10名に。



プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項をご記入の上ご応募ください。締め切りは2000年6月24日(当日消印有効)です。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

海外ゲームの老舗 OVER TOP as Messe-sanohII

タイトル多数・大量在庫・日本全国通販OK／代引き 銀行振込 による お支払い可能

振込口座先
三和銀行 秋葉原支店（支店番号626）
普通 1050420 オーバートップ

お申し込みは インターネットで www.messe-sanoh.co.jp/overtop 又は電話で03-3255-3500

NEW TITLE

(E) ………英語版　(J) ………日本語版　(マ)… 英語版日本語マニュアル付

GUNSHIP Ⅲ 5月26日発売予定
（英語・日本語マニュアル付版）
1989年発売の「GUNSHIP」最新作が久々登場!!ヘリコプターならではの戦闘術がリアルに再現。完全日本語版は、今夏発売予定。それまで、待てない方はこちらをどうぞ。
¥6,400

RAINBOW SIX **ROUGE SPEAR** MISSION PACK **URBAN OPERATIONS** 5月26日発売予定
RS:ROUGE SPEAR用追加ミッションパック。
¥4,800
RS:ROUGE SPEAR（マ）……¥7,200
RAINBOW SIX GOLD（マ）…¥6,800

THIEF 2 -THE METAL AGE- 5月26日発売予定
（英語・日本語マニュアル版）
直輸入海外版では、ネットワークで遊ぶためには、Web上のパッチを当てる必要がありましたが、こちらの代理店版では、そのプログラムがパッケージに収められています。
¥6,400

ニード・フォー・スピード PORSCHE UNLEASHED 5月25日発売予定
（日本語版）
1984年に誕生した「356」から、2000年の最新車種「911ターボ」まで、全80車種が登場する、NFR最新作。
¥6,400

STAR WARS **FORCE COMMANDER** 5月25日発売予定
（英語・日本語マニュアル版）
「スターウォーズ」エピーソード4～6での帝国軍と反乱軍との壮絶な戦いを再現したリアルタイム・ストラテジー・ゲーム。
¥5,800

KA-52 TEAM ALLIGATOR
（英語・日本語マニュアル版）
最新鋭・多用途攻撃ヘリを操り100ものミッションを戦い抜いていく、今までにない興奮と完成度を実現したヘリコプター・コンバットシミュレーター。
¥6,400

TACIYON/タキオン 5月26日発売予定
（英語・日本語マニュアル版）
NOBALOGICの最新作は初のSFシューティングゲームです。ミッション遂行タイプのゲームですが、マイクロマウスの日本語マニュアルにはミッション説明から解説まで、日本語でバッチリ記載されています。
¥6,200

MESSIAH/メサイア 5月下旬発売予定
（完全日本語版）
究極の3D描画エンジン「メサイア・エンジン」搭載。（RT-DAT機能、LOD機能による美しいグラフィックを実現。）憑依機能を駆使して敵を倒していくバリバリの3Dアクションゲーム
¥ TEL

F1 World Grand Prix 5月26日発売予定
（日本語吹替え版）
EIDOSの「オフィシャル フォーミュラレーシング」の続編。前作のゲームエンジンを改良したグラフィックは格段に進歩しています。1999年度シーズンの公式データを基に作成された本格派レースゲーム。
¥7,200

SWAT 3 5月26日発売予定
～クロース・クォーターズ・バトル～
（完全日本語版）
前作までのゲームシステムを3D画面による一人称視点のアクション性の濃いゲームへと大幅に変更したSWAT最新作の待望の完全日本語版
¥6,800

F/A-18E スーパーホーネット
（完全日本語版）
USNAVYが誇る世界有数の戦闘機「F/A-18E スーパーホーネット」。「F22」に続きイマジニアの「FLYING HIGE」シリーズに完全日本語版で登場。
¥6,600

DINO CRISIS ディノクライシス
1997年7月PSソフトとして発売され、世界を震撼させたゲームがいよいよPC版に!! PC用にグラフィックを一新。難易度が高いUSAバージョン。
¥ TEL

MICHELIN **RALLY MASTER ラリーマスターズ**
（英語・日本語マニュアル版）
ラリーカーの動きを完全に再現!今までのラリーゲームの常識を超えた美しさ!!
¥7,200

EA SPORTS **F1 2000** 6月1日発売予定
（日本語版）
HONDAの復帰でもりあがるF1 2000年シーズンデータをいち早く搭載したレーシングゲーム。
¥6,400

EVERQUEST: THE RUINES OF KUNARK
（英語/直輸入海外版）
オンラインゲーム「EVERQUEST」＋拡張パック
¥7,800

HIDDEN&DANGERAOUS ミッションパック FIGHT FOR FREEDOM(J)	¥4,800
スペシャルパック	¥8,800
PanzerGeneral3D(J)	TEL
STAR TREK ARMADA(マ)	¥6,400
Civilization Ⅱ Test of Time(J)	¥6,800
電車でGO2高速編3000番台	¥7,200
GRANDPRIX WORLD(マ)	¥6,400
RISING SUN(マ)	¥7,200
WARHAMMER4000/ライツ・オブ・ウォー(J)	¥7,200
EVOLVA(J)	TEL

BEST SELLER GAMES

ウルティマIX:アセンション（完全日本語版）¥6,980
ウルティマIX:アセンション プレミアムエデッション（完全日本語版）¥9,800
超大作RPGシリーズ最終章

ウルティマコレクション（日本語版/一部英語）
「ウルティマ」シリーズのI～VIIIのすべての世界をひとつのパッケージに。アセンションとあわせれば「ウルティマ」完全制覇に。
¥6,980

NOX（日本語版）
全世界で大ヒットのアクションRPG。シングルプレイはもちろん多彩なマルチプレイも定評。最大16人のプレイが可能。
¥7,000

SOLDIER OF FORTUNE
（英語・日本語マニュアル付版）
QUAKEⅡエンジンを限界ギリギリまでチューニング。飛び散る脳みそ、はみ出す内臓、などの残酷描写で展開される、3Dアクションゲーム。
¥6,600

SIM PEOPLE / シム・ピープル
（完全日本語版）
「シムシティ」シリーズの原作者ウィルライト最新作!! 今回は「人生」をシュミレート。
¥6,980

MS Flight Simulator 2000 Pro(J)	¥11,800
MS Flight Simulator 2000 (J)	¥9,800
MS Combat Flight Sim(J)	¥7,800
MSFS & MSCFS 用アドオン	各種
蒼きウル(MSFS&CFS用アドオン)	¥4,972
Jane's F-15(マ)	¥6,600
Jane's WWⅡ Fighter(マ)	¥6,600
Jane's IAF(マ)	¥6,600
Jane's FLEET COMMAND(マ)	¥6,600
Jane's USAF2000(J)	¥7,800
F22 LightningⅢ(マ)	¥6,600
European Air War(J)	¥6,972
Fighter Squardron(J)	¥6,600
Falcon 4.0(J)	¥9,905
FIGHTING STEEL(J)	¥7,143
M1 TANK PLATOON(J)	¥8,400
FLANKER 2.0(マ)	¥7,143
BATTLE ZONE Ⅱ(マ)	¥6,400
Nascar Racing 3(マ)	¥5,477
カーマゲドン2ブラッド版(J)	¥6,400
SEGA RALLY2(J)	¥6,000
TOCA2:REDRIVE(マ)	¥6,600
Mobile 1 Rally Championship(マ)	¥6,000
FORMULA ONE 99(マ)	¥4,980
SUPER BIKE 2000(J)	¥6,400
GP500(マ)	¥6,400
HEAVY GEARⅡ(J)	¥7,200
Mech Warrior 3(J)	¥6,572
MECH COMMANDER(J)	¥8,400
MECH COMMANDER GOLD(J)	TEL
SLAVE ZERO(J)	¥6,286
MS LINKS 2000(J)	¥8,972
NBA LIVE 2000(J)	¥6,400
FIFA 2000(E)	¥5,800
ポスタル・プレミアムパック(マ)	¥7,200
ポスタル・パワーアップキット(マ)	¥3,980
SPEC OPS Gold(マ)	¥6,800
SPEC OPS Ⅱ(マ)	¥7,143
デルタフォース2(マ)	¥7,143
Fianal FantasyⅧ(J)	¥6,980
DRAKAN(J)	¥6,600
Quake Ⅲ(マ)	¥5,972
Unreal Tournament(J)	¥5,200
Ailens vs Predator(マ)	¥5,800
KINGPIN(マ)	¥6,600
TOMB RAIDER 4(J)	¥7,143
The Wheel of Time(マ)	¥4,800
ノクターン(J)	¥6,600
SW:Racer(J)	¥5,524
SW:ファントム・メナス(J)	¥6,858
ホームワールド(マ)	¥6,600
ダンジョンキーパー2(J	¥7,200
REVENANT(J)	¥7,143
PLANE SCAPE TORMENT(マ)	¥5,800
Baldur's Gate(J)	¥7,800
BG:Tales of the Sward(J)	¥4,200
Ashrons Call(E)	¥4,800
Dark Stone(J)	¥6,286
Ultima Online:Second Age(マ)	¥2,972
UO:Game Time 2	¥3,980
CRUSADERS OF M&M(J)	¥6,000
M&M 8:Days of the Destroyer(マ)	¥6,000
スコットランドヤード(J)	¥6,400
テーマパークワールド(J)	¥7,200
ジェットコースター・タイクーン(J)	¥6,600
ジェットコースター・タイクーン追加キット(J)	¥4,800
インペリアリズムⅡ(J)	¥7,600
レイルロードタイクーン2(J)	¥7,048
ファラオ(J)	¥6,600
シーザー3(J)	¥6,600
AOE2:The Age of Kings(J)	¥8,972
CIVILIZATION:CALL TO POWER(J)	¥6,972

GAME Controller

Wheel Controller

〈Microsoft〉
NEW USB接続になりました
Side Winder Force FeedBack Wheel ¥18,800
USB接続 Precision Wheel ¥9,980

i-Force規格のフィードバック・ホイール
赤いハンドルで有名な〈Logicool〉
USB接続 or Serial接続
Wingman Formula Force Wheel……¥24,800

i-Force規格のフィードバック・ホイール
〈Guillmonte〉（フェラーリ公認ハンドル）
USB接続 or Serial接続
Force FeedBack Wheel……¥20,800
GamePort or USB接続
Racing Wheel………… ¥9,800

お求めやすい低価格ハンドル
USB接続
Speedy 2000
¥4,480

Flight Controller

〈Microsoft〉
ジョイスティックといえば…
SideWinder Force FeedBack Pro … ¥16,800
USB接続
Precision Pro………… ¥8,400

[Logicool]	
WingMan ATTACK (15pin GamePort)	¥3,980
WingMan Extreme Digital 3D (USB or 15pin GamePort)	¥7,980
[Logitech]	
WingMan Force (USB or Serial)	¥14,600
[ThrustMaster]	
F-16 FLCS/TQS	各¥19,800
[CH-Product]	
CH操縦桿	¥12,800
F16 Combat Stick(USB)	¥9,000
Pro Pedal(15pin GamePort)	¥10,800
Pro Throttle(15pin GamePort)	¥13,800

Game Pad

〈Microsoft〉
USB接続
NEW
Side Winder Game Pad Plug & Play
¥3,800

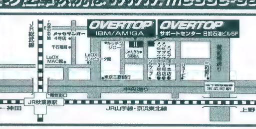
[Microsoft]	
Side Winderシリーズ	
GamePad(15pin GamePort)	¥4,343
Game Pad Pro(USB)	¥4,980
Free Style(USB or 15pin GamePort)	¥7,980
Dual Strike(USB)	¥6,980

他メーカーゲームパッド、ジョイスティック各種取り扱い

[LOGITECH]
WingMan FORCE FEEDBACK MOUSE
¥14,800

新タイトル・現在の在庫状況はwww.messe-sanoh.co.jp/overtopでご確認下さい。

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-11-5
TEL. 03-3255-3443
FAX. 03-3255-3494
《営業時間》
月～金曜日　11:00～20:00
土曜日　10:00～20:00
日曜・祝日　10:30～19:30



Computer Parts & Windows Games Plus
OVER TOP
as Messe-Sanoh II
www.messe-sanoh.co.jp/overtop

TECHNICAL EDGE

新製品レビュー

Dolby Surround対応ゲームに最適なサウンド環境
ソニー　MDR-DS5100、ヤマハ　RP-U100

Dolby Surroundはゲームサウンドの新たな流れを生み出すのか

パソコンゲームで使われているサウンドといえば、ステレオサウンドか3Dサウンド（EAX、A3D、Direct Sound3D）のどちらかに大別できるが、この二つのサウンド規格とは別に、1999年ごろからDolby Surround対応ゲームが少しずつ増え始めている。6月号の特集2で紹介したDolby Digital（AC-3）は、その名のとおりデジタル音声だが、Dolby Surroundは、アナログ音声の出力にも使えるサウンド規格だ。Dolby Surroundの信号は、フロント音声にリアサラウンド音声を埋め込んだ形で記録されており、Dolby Surroundプロセッサーを使って、埋め込まれた信号（リアモノラル信号）を取り出す。Dolby Surround未対応のアンプを介してサウンドを出力した場合は、フロントスピーカーの外側にサラウンド音声が再生され、音場が広がったように感じる。

Dolby Surround対応ゲームを利用するために必要になるのが、前述したDolby Surroundプロセッサーを搭載したアンプだ。現在製品化されているマルチチャンネルアンプの主流が、上位規格のDolby Digitalに対応しているため、ほとんどのアンプがDolby Surroundもサポートしているはずだ。

Dolby Surround対応ゲームが充実しているジャンルを挙げてみると、シミュレーション、RPG、スポーツゲームとなり、3Dアクションで使われている例は少ない。「バルダーズ・ゲート」に代表されるRPGは、2Dグラフィックをベースにしているタイトルが多いため、3Dサウンドによるポジショナル効果よりも、視聴者を包み込むような臨場感が楽しめるDolby Surroundの方が向いている。

実際にDolby Surround対応ゲームをプレイしてみたところ、「ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス」のようなレーシングでは、BGMが遠くから聞こえ、自分がエンジン音に囲まれているような印象を持った。ただし、3Dサウンドとは違って、背後から迫ってくるライバルが左から抜こうとしているのか、右から抜こうとしているのかは判別しにくい。しかし、BGMとエンジン音が混ざり合うステレオサウンドと比べると、はるかに気持ちのいいレースが楽しめる。

「FIFA 2000：MAJOR LEAGUE SOCCER」のようなスポーツゲームの場合、ステレオサウンドではテレビで観戦している感じだが、Dolby Surroundモードにすると、まるで自分自身がグラウンドに立って、観衆に取り囲まれたかのように錯覚する。

また、「テーマパークワールド」でも同様に、テレビで遊園地の様子を見ている状態から、あたかも自分の周りで子供たちが、キャーキャー騒いでいるような雰囲気を味わうことができた。

なお、目当てのゲームがDolby Surroundに対応しているかどうかを確認する方法は、パッケージの裏面に“Dolby Surround”のライセンスマークが印刷してあったり、マニュアルの最終ページに小さくライセンス表記が記載されているだけというケースが多いため、なかなか見つけにくいのが難点だ。

Dolby Surround対応ゲーム

ジャンル	タイトル名	発売元
RPG	バルダーズ・ゲート	セガ・エンタープライゼス
RPG	PLANESCAPE TORMENT	セガ・エンタープライゼス
フライトシミュレーター	ヨーロピアン エアー ウォー	マイピック
フライトシミュレーター	F-22 LIGHTNING 3	マイクロマウス
スペースコンバットシミュレーション	STAR TREK：STARFLEET COMMAND	Interplay Productions
スペースコンバットシミュレーション	STAR TREK：STARFLEET ACADEMY	Interplay Productions
シミュレーション	テーマパークワールド	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
レーシング	ニード・フォー・スピードⅢ ホットパーシュート	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
レーシング	ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
スポーツゲーム	NBAライブ2000	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
スポーツゲーム	FIFA 99：ヨーロッパリーグ・サッカー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
スポーツゲーム	FIFA 2000：MAJOR LEAGUE SOCCER	エレクトロニック・アーツ
3Dシューティング	ALIENS VERSUS PREDATOR	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
3Dシューティング	ディセント 3	イマジニア
3Dシューティング	UNREAL TOURNAMENT	ソースネクスト

省スペースで最高のサウンドが楽しめる　MDR-DS5100　　ソニー



スピーカーの設置スペースがまったく確保できないというゲーマーには、このコードレスヘッドホンがお勧めだ

最初に紹介する製品は、Virtual Dolby Digitalに対応したコードレスヘッドホンMDR-DS5100だ。製品は、Dolby Digitalデコーダーを内蔵したDigital Surround Processor（以下、DSプロセッサー）とコードレスヘッドホンの二つで構成されており、DSプロセッサーの背面には、光角形デジタル／アナログステレオの二つの入力端子が備わっている。パソコンに挿したサウンドカードにS／PDIF端子が装備されていれば、ケーブル1本で接続でき、コンパクトなDSプロセッサーのおかげで、設置も簡単だ。

同製品は、DVD-Videoの5.1チャンネルサウンドをヘッドホンだけで疑似的に出力できるのだが、実際に試したところ、標準的な6スピーカー構成のシステムと比べると、前後方向に流れる音の表現力がやや乏しいと感じた。ただし、DSプロセッサー上に用意されたエフェクトモードの中から、“Cinemaモード”を選択すれば、映画館のような音の広がり具合が体験できる。

ゲームの3Dサウンド（DirectSound3D／EAX）に関しては、アナログ4チャンネル入力に対応していないため、最適とはいえないが、A3D対応サウンドカードのヘッドホンモードなら、じゅうぶんに能力を発揮してくれるはずだ。Dolby Surround対応ゲームをプレイする場合は、“Virtual Dolby Surroundモード”に設定すればいい。BGMとサウンドエフェクトの境界が明確になり、臨場感あふれるサウンドに変ぼうする。

コードレスヘッドホンは、軽量でかけ心地が良いため、ゲームを長時間プレイしても耳が痛くなることはなく、深夜のネットワーク対戦でも、遠慮なく大音量でプレイできる。そのほか、一目で動作状況が確認できるインジケーター、必要最小限のボタンでサウンドの調節ができる操作性の良さ、手持ちのヘッドホンを接続して2人以上で同時にサウンドが楽しめる点など、細かいところまで作り込まれているのは、いかにもソニーらしいと感じた。

Front



Back



DSプロセッサーの正面下にあるヘッドホン用出力端子を使えば、二つのヘッドホンにサウンドが出力できる

製品情報

サポートするサウンド規格：Virtual Dolby Digital
Dolby Pro Logic
Dolby Surround
DTS Virtual 5.1
Stereo

価格：5万円

問い合わせ先：ソニーお客様ご相談センター
TEL 03-5448-3311

URL：http://www.sony.co.jp/

6月号の特集2で5.1チャンネルスピーカーを紹介したが、読者の中には六つものスピーカーを置くスペースが確保できないという方もいることだろう。今回紹介する製品は、いずれも省スペースでクオリティーの高いサウンド出力が可能で、DVD-Videoだけでなく、Dolby Surround対応ゲームを楽しむのにも最適である。 文／Fakemoon

パソコン上で音質の調整が可能な RP-U100 ヤマハ



RP-U100のオプションとして用意されているスピーカー(NS-U50、2万円)を組み合わせてテストしたが、筆者好みの自然な音色が楽しめた

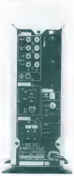
二つ目の製品は、ヤマハのマルチメディアアンプRP-U100だ。この製品の特徴は、パソコンとアンプをUSBで接続して、パソコン上でサウンドの調節が可能なことと、2チャンネルスピーカーまたはサブウーハーを加えた2.1チャンネルスピーカーを組み合わせて、Virtual Dolby Digitalの出力が可能なことの2点である。USB対応オーディオデバイスというと、どうしてもCPUの占有率の問題が出てくる。試しに、Dolby Surroundに対応した「UNREAL TOURNAMENT」をプレイしてみたところ、PentiumIII 500MHz搭載機では音飛びこそ発生しなかったものの、フレームレートが落ちているのがはっきりと分かる。ただし、サウンドカードとアンプを直接接続すれば、このような現象は起こらない。Dolby Surround対応ゲームについては、Virtualモードとは思えないほど質の高いサウンドが出力できる。ただし、MDR-DS5100と同様に、4チャンネルのアナログ入力をサポートしていないため、3Dサウンド(DirectSound3D／EAX)に関しては物足りない。

RP-U100のVirtual Dolby Digitalは、オーソドックスな2スピーカーとサブウーハーを加えることもできるため、ヘッドホンと比べて再生空間にゆとりが生まれる。そのため、これまで弊誌で紹介したことのある各種Virtual Dolby Digital製品の中で、最も満足できる性能と評価できる。ただし、DVD-Videoの音声は、USB接続では出力できないことに注意したい。これはRP-U100側の問題ではなく、DVD-Videoの音声をUSB経由で出力できるDVD再生ソフトが存在しないからだ。AC-3信号を出力するためには、S／PDIF端子を備えたサウンドカードとRP-U100を接続しなければならない。

Front



Back



パソコンやDVDプレイヤーなどの複数のデバイスが接続できるように、三つのデジタル入力端子と三つのアナログ入力端子を装備している

製品情報

サポートするサウンド規格：Virtual Dolby Digital Dolby Surround、Stereo

価格：6万円

問い合わせ先：ヤマハAVお客様ご相談センター TEL 03-5488-5500

URL：http://www.yamaha.co.jp/audio/

ソフトだけでDolby Digital出力を可能にした FLORA Prius DECK 610N



PentiumIII 550E MHzとRAGE Mobility-M1(AGP 2×対応ビデオチップ)を搭載しているため、軽いゲームであれば問題なくプレイできる

製品情報

サポートするサウンド規格：Dolby ヘッドホン、Stereo

価格：30万9,800円(日立ダイレクトの直販価格)

問い合わせ先：日立製作所 デジタルメディアグループ TEL 003-3502-2111

URL：http://floracity.hitachi.co.jp/go/

ゲーム用途としてはやや異色の製品だが、世界初のDolbyヘッドホン機能を搭載したパソコンFLORA Prius DECK 610N(以下、Prius DECK 610N)を紹介したいと思う。Dolbyヘッドホン機能とは、通常のヘッドホンで仮想的に5.1チャンネルの音場を表現することを可能にする音響効果のことである。ここで紹介するPrius DECK 610NにはDVD再生ソフト「Pure Diva」がインストールされており、このソフトのみでDolbyヘッドホンの機能を実現している。ただし、このDolbyヘッドホン機能は、Pure Divaを使ってDVD-Videoを再生する場合にのみ有効で、Dolby Surround対応ゲームをプレイする場合には応用できない。

実際に視聴してみたところ、確かに前後の距離感があるように感じるものの、先に紹介した2製品と比べて、特に際立った優位性を感じることはなかった。『マトリックス』のように、銃弾が前方から飛んできて、体をかすめて後方に流れる動きは、なかなかヘッドホンでは再現しきれない。後方に飛んでいくはずの銃弾が、体の横あたりでフェードアウトしてしまうのだ。これが5.1チャンネルシステムならば、本来は音が移動しているに過ぎないはずなのに、まるでエネルギーを帯びた物体が通過しているように感じられる。

ただし、Prius DECK 610Nは、深夜の限られた時間帯に大音量でDVD-Videoを楽しみたいと考えている読者には最適だろう。液晶一体型の省スペースパソコンとヘッドホンだけでDVD-Videoが楽しめるため、まさにプライベートシアターと呼ぶにふさわしい製品である。



Dolbyヘッドホン機能をサポートするPure Divaの画面。テレビ録画の機能も持っているため、いろいろな用途に活用できる

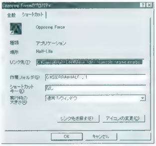
SECRET FILE #00080

HALF-LIFE：OPPOSING FORCE

メーカー：サイバーフロント

無敵&フル装備

チートを実行するには、デスクトップに作られたショートカットを右クリックしてプロパティを開き、その中の“リンク先”に書かれた実行ファイル名（例、“C：Program Files￥Sierra￥Half-Life￥hl.exe”）の項目に、“ -dev -console -game gearbox”（-の前に半角スペースを入れる）の記述を追加する。この後ショートカットでゲームを起動すると、“Console”という項目が追加されたスタートメニューが表示される。ゲームをスタートさせ、プレイ画面で半角／全角キーを押すとコンソール画面が表示されるので、ここにチートコマンドを入力する。例えば、“/god”と入力すると無敵になり、“impulse 101”と入力すると、フル装備になる。



ショートカットのプロパティの中の“リンク先”に画面のように記述を追加する


プレイ画面で半角／全角キーを押し、コンソール画面を表示させてチートコマンドを入力しよう。チートモードになると成功のメッセージが表示される

HALF-LIFE：OPPOSING FORCEのチートコマンド一覧

impulse 101	フル装備になる
/god	無敵になる
/noclip	壁がすり抜けられるようになる
/no target	敵が無視するようになる
/give weapon_＊＊＊	＊＊＊に入力した武器を出す

武器名一覧

入力する武器名	説明
knife	The Knife
pipewrench	Crowbar
eagle	.357 Desert Eagle
m249	M-249 SAW
sniperrifle	Sniper Rifle
displacer	Displacer
shockrifle	Shock Rifle
sporelauncher	Spore Launcher

いかさま野郎チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00081

MESSIAH

メーカー：ズー

最強の天使になる

憑依した敵のキャラクターを操るという一風変わったプレイスタイルのこのゲーム。しかし、憑依する前の主人公は実に弱過ぎる。そんな軟弱な主人公を無敵にしてあげよう。やり方は簡単。Escキーを押した後、ucantkillmeと入力するだけだ。これで、敵に攻撃を受けても死ななくなる。同じ要領で、braindeadと入力すると、敵の動きを止めることができ、のんびりと基地内を探索することが可能になる。


無敵になるチートが成功すると、GOD MODEとメッセージが表示される。これで、敵キャラクターにどんなにけられてもダメージを受けない


火炎放射器や溶接トーチなど、さまざまな武器を出すことも可能だ。ちなみに、武器は無限に出現させることができる

MESSIAHのチートコマンド一覧

ucantkillme	無敵になる
fleshnblood	無敵を解除
braindead	敵を停止させる
icantsee	敵から見えなくなる
freezecam	視点を固定する
thawcam	視点の固定を解除
toohardforme	ゲームを強制終了する
charwireon	敵キャラクターをワイヤーフレーム表示にする
charwireoff	敵キャラクターのワイヤーフレーム表示を解除する
worldwireon	背景をワイヤーフレーム表示にする
worldwireoff	背景のワイヤーフレーム表示を解除する
softwarebuys	メーザーを出す
weldme	溶接トーチを出す
buzzbuzz	ボーンソーを出す
boomstick	ポンプガンを出す
rapidfire	マシンガンを出す
slicendice	メイマーを出す
lightmeup	火炎放射器を出す
cooloff	パックを出す
bigbang	バズーカ砲を出す
stickaround	ロケット推進式銛を出す
gamespot	弾薬を出す
getsome	手りゅう弾を出す

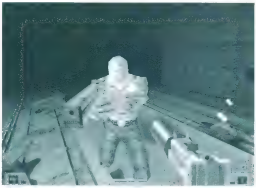
SOLDIER OF FORTUNE

メーカー：P&A

すり抜けの技を使って、ボスを捕まえる

5月号でデモ版のチートを紹介したが、今回は、製品版に対応するチートコマンドを紹介する。当然ながら、チートコマンドはすべて違うが、やり方は同じだ。まず、デスクトップに作られたショートカットのプロパティを開き、"リンク先"に書かれた実行ファイル名（例、"C:¥Program Files¥Raven¥SOF¥SoF.exe"）に" +set console 1"（+の前に半角スペースを入れる）を追加する。このショートカットでゲームを起動し、ゲーム画面で@キーを押すと、コンソール画面が表示される。ここに、チートコマンドを入力するのだ。

無敵になる"heretic"と壁のすり抜けを可能にする"phantom"を使って最初のシナリオのマップをプレイしてみたところ、普通は絶対に行くことのできない地上に上がれたり、途中で逃げ出す最後のボスを捕まえることができた。ちなみに、紹介しているチートコマンドは、すべてのステージで有効となっている。



最初のシナリオのボスは、戦闘中に不利になると逃げ出すのだが、壁をすり抜けるチートを使って追いかけることで捕まえられる。しかし、攻撃しても倒すことはできない

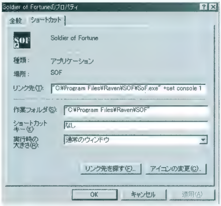
SOLDIER OF FORTUNEのチートコマンド一覧

heretic	無敵になる
phantom	壁がすり抜けられるようになる
ninja	敵が無視するようになる
matrix ＊ （＊は1から10までの数字を入力）	敵の動きを遅くする
gimme ＊＊＊ （＊＊＊には武器、アイテム名一覧のコードを入力）	武器やアイテムが出現する



壁をすり抜けるようになるチートを使うと、普通では絶対には入れない部屋にも侵入できる。しかし、何もない

チートコマンドの入力手順



デスクトップのショートカットのプロパティを開き、"リンク先"に" +set console 1"（+の前に半角スペースを入れる）を追加する



ショートカットでゲームを起動したら、ゲーム画面で@キーを押してコンソール画面を表示させる。ここにチートコマンドを入力しよう



この画面は、すり抜けるようになるチートを使って、地上に出たところ。ちゃんとマップが作られているのだ

武器、アイテム名一覧

入力するコード	説明
item_equip_armor	アーマー
item_equip_medkit	Med Kit
item_equip_c4	C4 with Timer
item_equip_flashpack	Flash Pak
item_equip_light_goggles	Light Goggles
item_weapon_pistol	9mm Black Panther
item_weapon_pistol2	.44 Silver Talon Semi-automatic
item_weapon_shotgun	B-42 (Berserker) 12-gauge shotgun
item_weapon_sniper_rifle	Eagle Eye Sniper Rifle
item_weapon_machinepistol	Suppressed Submachinegun
item_weapon_machinegun	Raptor Submachinegun
item_weapon_rocketlauncher	Rocket Launcher
item_weapon_flamethrower	Slug Rower
item_weapon_microwavepulse	Microwave Fusegun

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

Q ノートパソコンでネットワークゲームを楽しみたいと思っています。可能でしょうか？

（東京都・松本浩二）

A 「ノートパソコンでネットワークゲームができるか」という質問は、「ノートパソコンでゲームができるか」に置き換えることができます。まずノートパソコンに3D対応ビデオチップが搭載されているかどうかを確認しましょう。多くのノートパソコンは3D対応ビデオチップを採用していません。従って、「QUAKE Ⅲ ARENA」や「EVERQUEST」などの人気タイトルをプレイするのは、ほぼ不可能となっています。ただし、最近になってS3のSavage／MX（ノート用Savage4）のような、3D対応ビデオチップを搭載したノートパソコンが製品化されるようになりました。Savage4クラスのビデオチップを搭載したノートパソコンであれば、たいていの3Dゲームをプレイすることが可能です。ただし、ビデオメモリーが8MBと、デスクトップパソコン用のビデオカードと比べるとかなり少ないため、快適にプレイするためには、解像度や色数を下げる必要があります。

また、ノートパソコンの液晶モニターで、640×480ドットといった低解像度でゲームを表示させると、画面中のフォントがつぶれて読みにくくなることがあります。逆に、1024×768ドットといった高解像度に設定すると、ゲーム速度が遅くなってしまうことが多く、パフォーマンスまたはクオリティーのどちらか一方を犠牲にしなければならないでしょう。

なお、「ULTIMA ONLINE」などの2Dゲームであれば、3D対応ビデオチップを搭載していないノートパソコンでも快適にプレイできます。（角田一美）



エプソンダイレクト（http://www.epsondirect.co.jp/）のEndeavor NT-1000。BTO（Built to Order）を採用しており、好みのCPUを選択することができる。ビデオチップはSavage／MXを採用しており、3D対応ゲームをプレイすることが可能だ

Q 56kbpsモデムを使って、3Dシューティングのネットワーク対戦をしています。もっと快適にプレイしたいので、通信環境を変えようと思っているのですが、ISDN、ADSL、CATVなど、選択肢がいろいろあって迷っています。どれがいいのでしょうか？

（長野県・小坂賢治）

A ネットワーク対戦は、通信速度が速ければ速いほど快適だといえます。そのため、ISDNの数倍の通信速度であるADSLやCATVなどが、最も適した通信環境といえるでしょう。

CATVは東急ケーブルテレビジョンやタイタス・コミュニケーションズなどが有名ですが、そのほかにもさまざまな地域でサービスが提供されています。自分の住んでいる地域でCATVの利用が可能なら、インターネット接続サービスが提供されているかどうか調べてみましょう。

ADSLはNTT-ME、NTTコミュニケーションズ、東京めたりっく通信などが提供している、電話回線を利用した高速データ通信サービスです。モデムを使うアナログ通信よりも高い周波数帯域で通信を行うため、非常に高速です。現在、各社共、東京、大阪などの主要都市で試験的にサービスを行っており、サービス地域は順次拡大される予定です。

いずれにしても、CATVやADSLはサービス地域が非常に限定されます。また、CATVは、DHCPによって各戸にIPアドレスを割り当てる方式（LANと同じ環境）を採用しているため、ネットワークゲームができないケースがあります。こうした状況を考えると、現時点では、既存のアナログ回線をISDNに変更するのが、無難でしょう。ISDNならば、アナログの56kbpsよりも高速な64kbpsで通信が行えます。また、回線が二つ用意されているので、同時に使えば128kbpsでの通信も可能です。このISDNの申し込みは、NTTに連絡するだけで簡単に行え、屋内工事の必要がなければ800円の契約料だけで移行できます。なお、ISDNに変更した場合、モデムの代わりにターミナルアダプターもしくはダイアルアップルーターを用意する必要があります。

東京23区と大阪府内33市に対象地域が限定されますが、ISDNには定額料金サービスが用意されています。これによって、24時間常時接続のネットワーク環境が構築できますが、使用するプロバイダーによっては回線が混雑することも予想されます。（角田一美）

高速通信サービス一覧

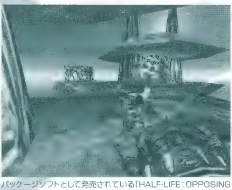
サービス名	提供元	通信方式	通信速度	利用料金（月額）	プロバイダー契約	利用可能エリア
IP接続サービス	NTT東日本／西日本	ISDN	最大64kbps	4,500円	別途必要・プロバイダーは限定される	東京23区と大阪府下全市制施行都市（33市）
ADSL接続サービス	NTT-ME／NTTコミュニケーションズ／東京めたりっく通信	ADSL	最大512kbps（受信）／最大224kbps（送信）	6,300円～	不要	東京都、大阪府、大分県の一部地域
インターネットサービス	東急ケーブルテレビジョン	CATV	最大1Mbps	5,200円	不要	東京都、川崎市、横浜市の一部地域
ALLNET	タイタス・コミュニケーションズ	CATV	最大512kbps	6,000円	不要	東京都、神奈川県、千葉県の一部

Q **3Dシューティングをよくプレイしているのですが、たまにMODという言葉を聞きます。どのようなものなのでしょうか？（東京都・山本博史）**

A 「DOOM」や「QUAKE」の登場によって、3Dシューティングは世界中のプレイヤーに浸透していきました。これらの3Dシューティングが広く受け入れられた要因の一つが、データ構造をオープンにすることで、ユーザーがオリジナルのマップを作成したり、ゲームシステムの変更を行って、新しいゲームを作成できるという点です。プレイヤーは、インターネット上で公開されているマップやスキンを入手し、自分のゲームにインストールすることで、新たな楽しみを得ることができます。

前置きが長くなりましたが、ご質問のMODとは、正しくはModificationsのことを指します。このMODをインストールすることで、ゲームのマップやキャラクターのグラフィックを変更し、見掛け上まったく違うゲームとしてプレイすることが可能になります。ちなみに、DOOM用のMODは、マップ、画像、音声、BGMなどをひとまとめにしたデータ形式となっており、WADと呼ばれていました。

MODの中には、パッケージソフトとして市販されるような、本格的なソフトもありますが、たいていは熱心なファンの手によって作成され、インターネット上で無償で配布されています。また、シングルプレイ用のシナリオを用意し、完全に1本の独立したゲームとして楽しめるようになっている、TC（Total Conversion）と呼ばれるMODもあります。例えば、現在では版権などの問題から入手できないのですが、QUAKEのシステムを利用し、映画『エイリアン』の世界を再現した「ALIEN TC」と呼ばれるものが配布されていたことがあります。　（稲垣宗彦）



パッケージソフトとして発売されている「HALF-LIFE：OPPOSING FORCE」も、MODの一つといえる。武器などが追加されたシングルプレイ用のシナリオや対戦用マップも収録している

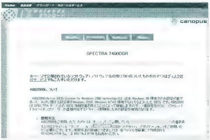


「HALF-LIFE」は、最も盛んにMODが作成されているゲームの一つ。HALF-LIFE用MODの中で特に人気が高いのが、「COUNTER-STRIKE」（http://www.counter-strike.net/）。データ量が40MB以上もある大作だが、時間をかけてダウンロードする価値はある

Q **最近、ビデオカードをSPECTRA 7400DDRに変えたのですが、「USAF」のプレイ中にグラフィックが欠けたり、「QUAKE II」でノイズが入ったりします。解決方法を教えてください。**
（福島県・山田博史）

A 古いビデオカードで最新ゲームをプレイしたり、今回のように新しいビデオカードを買って古いゲームをプレイする場合、たまに不具合が発生することがあります。このような場合には、ビデオカードメーカーのホームページをチェックすることをお勧めします。メーカーのホームページには、ユーザーから報告のあった不具合を解消した、最新ドライバが随時アップされているからです。

ただし、最新ドライバをインストールしても問題が解決しないことがあります。そのようなときは、ゲームメーカーのホームページで、パッチが配布されているかどうか調べてみましょう。また、ビデオカードメーカーもしくは、ゲームメーカーのサポートセンターへ問い合わせてみるのも手です。問い合わせる場合、自分のパソコンのスペックなどを詳しく説明すれば、担当者も答えやすいでしょう。



SPECTRA 7400DDRの最新ドライバを公開しているカノープスのホームページ（http://www.canopus.co.jp/）。最新ドライバはここで入手可能だ

当然ですが、海外ゲームの場合は英文でメーカーに問い合わせる必要があります。このような場合、筆者は翻訳ソフトを活用しています。この手のソフトは豊富に発売されていますが、個人的には、ロゴヴィスタの「コリャ英和！ 一発翻訳 バイリンガル」が安価で使い勝手が良いため、お勧めです。
（Yuki-Kaze!）

疑問、質問は編集部まで電子メール（information@play-online.com）もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験

ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

BEETLE	BEETLE BUGGIN'
COOL POOL	3D ULTRA COOL POOL
DAIKOUKAI	大航海時代Ⅳ パワーアップキット
DEVIL INSIDE	DEVIL INSIDE
DS27	ディスクステーション Vol.27
FS2000	Microsoft Flight Simulator 2000 修正プログラム
LINKS LS 2000	Microsoft Links LS 2000
MINDROVER	MINDROVER
NFSPU	NEED FOR SPEED:PORSCHE UNLEASHED
ODN	ODN接続サインアップキット
SHADOW WATCH	SHADOW WATCH
SUBMARINE TITANS	SUBMARINE TITANS
SUDDEN STRIKE	SUDDEN STRIKE
SUPER AIR COMBAT 3	スーパーエアーコンバットⅢ
TACHYON	TACHYON:THE FRINGE
TATAKAINET	戦ってねっと
TESTDRIVE	TEST DRIVE LE MANS

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。また、マークはマルチプレイに対応していることを表します。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について

収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームは一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について

付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて

各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について

収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて

収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて

収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて

収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について

CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

ピックアップタイトルプレイガイド

最新ゲームの体験版の中から、本誌が自信を持ってお勧めするタイトルを紹介します。主要な操作キーの解説をご覧になった上で、ぜひプレイしてみてください。

レーシング NEED FOR SPEED:PORSCHE UNLEASHED

シリーズの第5作目となる「NEED FOR SPEED:PORSCHE UNLEASHED」は、タイトルどおり、ポルシェによるレースが繰り広げられる。今回収録したデモでは、"911 Carrera Coupe"に乗ることができる。コースとなるのは、夕焼けに染まった畑が美しい、ノルマンディーの一般道だ。

※このデモは英語版ですが、日本語の製品版が2000年6月に発売予定です。



インストール方法

①付録CD-ROMのNFSPUフォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

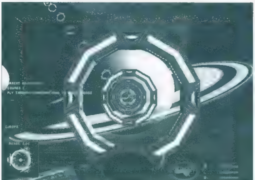
操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「options...」→「controllers」で変更可能です。

↑キー	アクセル
↓キー	ブレーキ/後退
→キー	右に曲がる
←キー	左に曲がる
Spaceキー	ハンドブレーキ
Aキー	シフトアップ
Zキー	シフトダウン
Cキー	視点変更
Bキー	後方確認

スペースコンバットシミュレーション TACHYON:THE FRINGE

本作では、広大な宇宙空間を飛び回る戦闘機のパイロットとなって、敵機を撃墜する快感を存分に味わえる。デモ版では、分かりやすいトレーニングミッションが体験できるので、ぜひチャレンジして、操縦や戦闘方法を習得しよう。専用サーバー"NovaWorld"でのマルチプレイも可能だ。



インストール方法

①付録CD-ROMのTACHYONフォルダに収録されている[TTFDREV1B.EXE]をダブルクリックしてください。

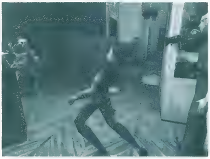
操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「OPTIONS」→「Input ReMap」で変更可能です。

↑キー	機首を下げる
↓キー	機首を上げる
→キー	右へ旋回
←キー	左へ旋回
Spaceキー	武器発射
1キー	武器選択
[キー	ターゲット選択
Tabキー	アフターバーナー
F1、F2キー	視点変更

3Dアクションアドベンチャー DEVIL INSIDE

「ALONE IN THE DARK」シリーズの制作者が手掛けたホラーアドベンチャー。プレイヤーは、ジャーナリストのDave Acklandとなり、館に住むモンスターと戦わなければならない。主人公にはカメラマンが同行していて、戦いの模様がテレビに中継されているという、なかなか変わった設定のゲームだ。



インストール方法

①付録CD-ROMのDEVIL INSIDEフォルダに収録されている[DEVILINSIDE.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Show Options」→「Controls」→「Keyboard settings」で変更可能です。

↑キー	前進
↓キー	後退
←キー	左を向く
→キー	右を向く
マウス左クリック/Ctrlキー	攻撃/アクション
マウス右クリック/Spaceキー	武器を構える/拾う
Enterキー	外部視点

スポーツ Microsoft Links LS 2000

名作ゴルフゲームシリーズの最新作。マウスだけで手軽にプレイできるので、初めてプレイする人でもすぐに操作を覚えられるだろう。このデモ版では、"マウナケアリゾート"の9番ホールまでがプレイ可能だ。また、MSN Gaming Zoneでのマルチプレイにも対応している。



インストール方法

①付録CD-ROMのLINKS LS 2000フォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。

マウス左クリック	ショットの目標地点を決定/ショットのタイミングと強さを決定

© 2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

リアルタイム戦略シミュレーション SUDDEN STRIKE

第2次世界大戦のヨーロッパを舞台にしたシミュレーション。このゲームでは、資源採掘やユニット生産の必要がない。大量に用意されたユニットを効果的に用いて、敵陣を攻撃するのだ。デモ版では、ドイツ軍の部隊を指揮できる。大規模な作戦を展開してみよう。



インストール方法

①付録CD-ROMのSUDDEN STRIKEフォルダに収録されている[SUE_D1E.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。

マウス左クリック	ユニット選択
マウス左ダブルクリック	同じタイプのユニットすべてを選択
マウス右クリック	選択したユニットを行動させる（移動／攻撃／建設）
Ctrlキー＋マウス右クリック	選択したユニットを集合させる

戦略シミュレーション SHADOW WATCH

アメコミ調のグラフィックで描かれた近未来が舞台となる、ターン制の戦略シミュレーション。個性的なメンバーによって構成された精鋭チームを操作して、数々の任務を達成しなければならない。デモ版では、チームメンバーのLILYとBEARを使って、香港での4ミッションをプレイできる。



インストール方法

①付録CD-ROMのSHADOW WATCHフォルダに収録されている[SHADOW WATCHDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。ファイルが自動的に解凍されます。

②解凍先のフォルダ内のSHADOW WATCH DEMO INSTALLERフォルダの中にある [SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

※デフォルトでは、解凍先のフォルダをCD-ROMドライブに作成しようとするので、ご使用のマシンでのハードディスクのドライブ(例:C:¥〜)へ設定し直してください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。

マウス左クリック	ユニットを選択／ボタンを押して移動および行動する

その他収録ソフトのインストール方法

BEETLE BUGGIN'
①付録CD-ROMのBEETLEフォルダに収録されている[BEETBUG.EXE]をダブルクリックしてください。

3D ULTRA COOL POOL
①付録CD-ROMのCOOL POOLフォルダに収録されている[READ MEJ.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

※p.074、075の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

大航海時代Ⅳ パワーアップキット
①付録CD-ROMのDAIKOUKAIフォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

ディスクステーション Vol.27
①付録CD-ROMのDS27フォルダに収録されている[DS27T.EXE]をダブルクリックしてください。

Microsoft Flight Simulator 2000 修正プログラム
①付録CD-ROMのFS2000フォルダに収録されている[FS2000_PRO_UPDATE2B.EXE]（プロフェッショナルエディション用）、もしくは[FS2000_STD_UPDATE2B.EXE]（スタンダードエディション用）をダブルクリックしてください。

※このプログラムはFlight Simulation 2000の製品版をお持ちの方のみご使用になれます。

©1993-2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.

MINDROVER
①付録CD-ROMのMINDROVERフォルダに収録されている[MR DEMO105.EXE]をダブルクリックしてください。

ODN接続サインアップキット
①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[SIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

SUBMARINE TITANS
①付録CD-ROMのSUBMARINE TITANSフォルダに収録されている[STDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。ファイルが自動的に解凍されます。

②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

※デフォルトでは、解凍先のフォルダをCD-ROMドライブに作成しようとするので、ご使用のマシンでのハードディスクのドライブ(例:C:¥〜)へ設定し直してください。

© 2000 Ellipse Studios.

スーパーエアーコンバットⅢ
①付録CD-ROMのSUPER AIR COMBAT 3フォルダに収録されている[SAC3TRY.EXE]をダブルクリックしてください。ファイルが自動的に解凍されます。

②解凍先のフォルダ内のSAC3体験版フォルダ内にある[SAC3.EXE]をダブルクリックしてください。

※デフォルトでは、解凍先のフォルダをCD-ROMドライブに作成しようとするので、ご使用のマシンでのハードディスクのドライブ(例:C:¥〜)へ設定し直してください。

戦ってねっと
①付録CD-ROMのTATAKAINETフォルダに収録されている[BNET106.EXE]をダブルクリックしてください。ファイルが自動的に解凍されます。

②解凍先のフォルダ内にある[BNET.EXE]をダブルクリックしてください。

TEST DRIVE LE MANS
①付録CD-ROMのTESTDRIVEフォルダに収録されている[TDLM DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

Play Online MAC館

今回は、Macユーザーの間で最もポピュラーなサーバー検索ツールGameRangerがバージョンアップしたので、追加された機能と使い方を紹介する。　文／nao

第17回 GameRanger 2.0

マルチプレイに必須のMac専用サーバー検索ツールを紹介

チャット機能を大幅に強化

「GameRanger」が大幅に機能拡張され、「GameRanger 2.0」となった。起動速度の向上といった基本性能の強化に加え、新しい機能も豊富に追加されている。GameRangerのホームページ（http://www.gameranger.com）に公開されているので、早速ダウンロードしてほしい。ダウンロードしたファイルを、ダブルクリックして起動するだけで、自動的にインストール作業が開始される。古いバージョンがインストールされている場合でも、自動的に設定を引き継いでくれるようになっている。

初めてGameRangerを使う場合、Account IDの取得が必要だ。起動直後に表示される画面（画面1）のCreate Free Accountのボタンを押して、取得手続きを進めよう。ここでは、自分のメールアドレスを入力する必要がある。ちなみに、Account IDの取得とサーバーの利用は無料となっている。オンライン登録すると、入力したメールアドレスあてにAccount IDが送られてくる。これを、Log In画面（画面2）に入力する。ちなみに、Account IDとPosswordはLog In画面へ一度入力しておけば、次回からは再度入力する必要はなく、自動的にログインできる。

GameRanger 2.0は、Chat画面（画面3）とServers画面（画面4）で構成されている。Chat画面はロビーの役割を果たしており、ログインしているすべてのユーザーとのチャットが可能となっている。また、Chat画面にはジャンル分けされた、小さなチャットルームが用意されている。それぞれのチャットルームでは、好みの話題に限定したチャットを楽しめるようになっている。

自分でチャットルームを作ることもできる。やり方は簡単で、画面3の上段中央にある“Room：”のメニューでGather Gameを選ぶだけだ。Gather Gameで作成したチャットルームにhawkというプレイヤーが参加してきた状態が画面5である。

今回のバージョンアップで追加された機能の中で最も便利なものが、Buddy Listだ。これはGameRangerに登録されているユーザーを検索する機能で、検索したユーザーが、現在どんなゲームをプレイしているかが分かる（画面6）。

Servers画面では、稼働中のゲームサーバーとそのゲームサーバーでプレイしているプレイヤーの数、Mapの種類、Resp値（PING値）を確認することが可能だ。好みのゲームサーバーが見つかったら、そのゲームサーバーを選択した状態で、CommandキーとJキーを同時に押すと自動的にゲームが起動し、接続できる。

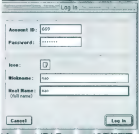
GameRanger 2.0はMac用のほとんどのマルチプレイ対応ゲームをサポートしているため、メインのサーバー検索ツールとして使うことをお勧めする。

画面1



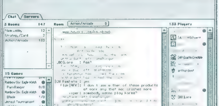
GameRanger 2.0の起動画面。Create Free Accountで、Account IDとPasswordの発行手続きを行うことができる

画面2



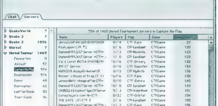
Account IDとPasswordの登録画面。一度登録すれば、次回から再度入力しなくてもログインすることができる

画面3



GameRanger 2.0は、Chat画面とServers画面に分かれている。Chat画面で対戦相手を探すことが可能だ

画面4



Servers画面では、稼働中のゲームサーバーを確認できる。Mapの種類やResp値（PING値）のチェックも可能だ

画面5



自分で小さなチャットルームを作成することもできる。日本語にも対応している

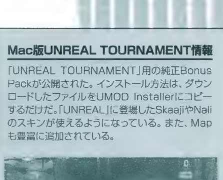
画面6



仲間が、現在どんなゲームをプレイしているか調べる機能も搭載している

Mac版UNREAL TOURNAMENT情報

「UNREAL TOURNAMENT」用の純正Bonus Packが公開された。インストール方法は、ダウンロードしたファイルをUMOD Installerにコピーするだけだ。「UNREAL」に登場したSkaajiやNaliのスキンが使えるようになっている。また、Mapも豊富に追加されている。



http://www.unrealtournament.com/

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

最近、パソコンのやり過ぎに花粉症が加わり、目が痛くて仕方ありません。視力もどんどん落ちてくるし、目薬が必需品になっています。編集部の皆さんは、目の疲労、花粉症対策はどのようにしていますか？
（和歌山県・薮田和彦）

本誌が出るころには、花粉症のピークも過ぎていることでしょうね。目の疲労はわれわれにとっても重大かつ身近な問題です。1日長時間モニターを見つめて仕事をしなければならないので、ほんとに目が疲れちゃいます。私の場合は、コンタクトレンズから眼鏡に切り替えたら、かなり楽になりましたよ。目の充血も無くなりましたし。（K児）

「ゲームに登場する名銃のリアリティーを探る」(2000年5月号掲載)が面白かったです。僕はショットガンとスナイパーライフルが好きですが、今回の特別企画を読むまでは、ショットガンがドアを破壊するのに使われているなんて知らなかったです。今まで、頭を撃ち抜くのに使うと思っていました(笑)。
（北海道・石塚　学）

なんて恐ろしいことを(^^;　とはいうものの、私たち日本人は、日常生活の中で実銃を見る機会がほとんどないため、ゲームや映画の中で使われている銃しか想像できないものです。「SOLDIER OF FORTUNE」をプレイすると、ショットガンは確かに相手を吹き飛ばす武器として使われていますしね。ショットガンの正しい使い方としては、アル・パチーノとロバート・デ・ニーロが出演した『ヒート』(DVDの発売元は日本ヘラルド映画)の銃撃シーンが参考になると思います。刑事がショットガンを使って、ドアを破壊するシーンが登場します。あと、スーツ姿のヴァル・キルマーがニューヨークのど真ん中でM16A2 SHORTYを乱射するシーンも必見です。ゲームで体験できないリアリティーがひしひしと伝わってきます。（坂之上）

3年もの間、家族共用のパソコン(Pentium 75MHz)を使用してきた僕でしたが、先日やっと10万円程度のショップマシンを購入。併せて、自分のギターを友人のGeForce 256と交換しました。以前と比べると天と地ほどの差があり、非常に快適な環境になりました。「ALIENS VERSUS PREDATOR」を買って、プレイしまくっています。
（愛知県・北川　拓）

ご自身のパソコンが手に入って何よりです。おめでとうございます。ギターを手放してまでビデオカードを新調するあたり、気合がみなぎっていますね。これからは、低いマシンスペックのせいで今まで体験できなかったゲームに、ぜひチャレンジしてください。さらなる新天地が待ち受けていますよ。（ヤナギ）

今まで、事情があってネットワークゲームがプレイできなかったんですが、4月から再開します。手始めに「ウルティマオンライン」からプレイしたいと思います。
（大阪府・森田　耕）

TAの故障、電話代の節約(笑)など、いろいろな事情が考えられますが、年齢から察するに、受験などの理由でゲームを封印していたのでしょうか。手始めにウルティマオンラインをプレイされるとのことですが、まもなく、「ウルティマオンライン：ルネッサンス」(以下、UOR)がスタートします。UORでは、土地不足の解消やPK行為に関するルール変更などが行われ、初心者でもプレイしやすい環境となるようです。今のうちにお金をためて、家屋を購入する準備を進めておくと良いかもしれませんね。UORに関する最新の情報は公式ホームページ(http://www.jp.uo.com/)に紹介されていますので、チェックしておくことをお勧めします。（Y-min）

類は友を呼ぶって言うけれど、不思議なことにここ2、3年、職場が変わってもネットワークゲームを楽しむ友人を欠かすことがありません。ただ、残念なことに、パソコンの知識が皆同レベルなので、トラブルなどの相談相手にはならないんですけどね。
（東京都・田中郁二）

ネット上で知り合った人と遊ぶのはもちろん楽しいのですが、実際に顔見知りの仲間とプレイするのも気楽で良いですね。そういう意味では、田中さんはネットワークゲーマーとして恵まれているのかもしれません。ここはひとつ、ご自分で高度なパソコンの知識を身に付けて、お友達の相談相手になってみては？（ま）

自慢ショット

「ウルティマオンライン」での画像をお送りします。戦闘の音楽が流れる中、こんな決めポーズをした仲間たちを見て、私は笑い過ぎで腹痛になってしまいました(爆)。こんな不思議なワンシーンを演出してくれる、素敵な仲間たちと友達になれた私の功績をたたえてください(なんのこっちゃ)。（東京都・まゆ）


帽子だけを身に付けているという、何とも不思議なファッションですね。しかし、こんな姿の冒険者に周りを囲まれたら、どんな凶悪なモンスターでもあっけにとられて、攻撃するのを忘れてしまうかも？

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

神業伝授共同組合

「ミッドタウンマッドネス」で、ちょっとした裏技を発見しました。まず、壁すれすれに車を走らせます。じゅうぶんに速度が出たら(100km/hくらい)、壁に向かってハンドルを思いきり切ります。すると、車体が壁を駆け上り、大ジャンプします(笑)。この方法で、普通なら入れないリグレーフィールドの客席などに入ることもできます。ビートルを使えば簡単だと思います。（埼玉県・笠谷道太）

あなた自身が発見した攻略テクニックを募集します。チートコードに関係ない技や隠しステージの出し方など、本誌では紹介されていなかった情報をお待ちしています。スクリーンショットがある場合は、そちらもお送りください。


実際に試してみたところ、じゅうぶんなスピードを確保するための助走がポイントですね。壁に当たる角度にもこつがありますが、確かに車が1回転してしまうような大ジャンプになりました

プレイヤー言いたい放題

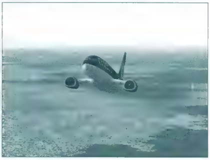
高いお金を出して買ったソフトがつまらなかった、思い切って買ってみたらはまってしまった、友達に勧められたソフトがやっぱり面白かったなど、プレイヤーの皆さんがゲームに対して抱いた感想や不満など、率直なご意見をお寄せください。

パソコンを買い換えて、やっとFS2000が楽しめる環境になりました。いまだに計器飛行試験に合格できないようなビギナーですが、本格派フライトシミュレーターの世界を存分に満喫したいと考えています。（埼玉県・大畑康介）

「Microsoft Flight Simulator 98」との類似点が多いので、抵抗なくプレイすることができました。新たに追加されたフライトプランナーは非常に便利な機能で、重宝しています。（青森県・吹石正実）

ついにFS2000を買いました。値段が高いのでちゅうちょしていたのですが、友人からシーナリーの美しさを聞かされ、我慢できなくなってしまいました。しかし、私のパソコンではどうも動きがぎこちない。パソコンのグレードアップのために使えるお金はないし、困ったものです(笑)。（東京都・高橋博紀）

Microsoft Flight Simulator 2000



次回は以下のタイトルを予定しています。皆さんがプレイして思ったこと、考えたことを、ぜひご応募下さい。

●シムピープル　●NOX

ゲーム中にフリーズするという不具合も、新しいパッチのおかげで解決しました。相変わらず低いフレームレートには悩まされていますが、FS2000の風景の美しさのためと思えば、我慢できます。（神奈川県・石野敏彦）

天候のダウンロード機能を使い、テレビの生中継で見た外国の天気が反映されているのを確認して、一人でにやけては家族に不審の目を向けられています。特に、雲の美しさに感激しました。（神奈川県・桑原友之）

一部のファンの間で話題になったのですが、京都の地形がおかしいですね。京都盆地からはずれた山の中にあるし、二条城や京都タワーがしっかり配置されていたFS98と比べると、少々がっかりです。富士山の形も、なんだかおかしいような？（大阪府・津川孝志）

PO.NET NEWS

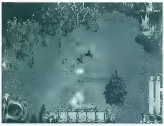
人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。PO.NET NEWSでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

Reader's Review

読者によるネットワークゲームのレビューを募集します。実際にプレイしたネットワークゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度(%)を、200字程度にまとめてお送りください。

Player's Suggestion

「NOX」はとてもいい感じのゲームなのに、「DIABLO」のようにマルチプレイでキャラクターを育てられないのが物足りない。育てたキャラクターを使って、みんなで協力して手ごわいモンスターを倒すようなモードが欲しかった……。Botなんかがいれば良いのだけれど、対戦形式でしかマルチプレイを楽しめないのが非常に残念。（埼玉県・木原義裕）



NOXのマルチプレイでは、キャラクターは最初からすべての能力が使えるようになっている。RPG独特の成長要素はないが、デスマッチや旗取りなど、五つの対戦モードが用意されている

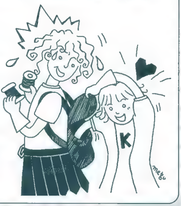
ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか？ ゲームに対するプレイヤーの側からの提案を募集します。

ぺかたろーと愉快な仲間たち　第6回

日々ネットワークゲームの世界に入り浸り、世界中のプレイヤーと交流を広げているPEKA-TAROが、一風変わったネットワークゲーマーたちを紹介します。想像もできないような不思議な人が、この世界には存在しているのです。

すらせていただきまちゅ♪：人は見掛けによらない度★★★★★

「絶対面白い！」と聞かされていたものの、電話代節約のために敬遠していたウルティマオンライン。念願のCATVによる常時接続の導入で、ついに私もブリタニアの住人になることができたの。だけどこのゲーム、最初はお金を稼ぐのがとってもきつくて、まいっていたというわけ。そこへすい星のごとく現れたのが、Kちゃんというスリの女の子（プレイヤーもかわい娘ちゃんよ）。裁縫屋で買い物をしていた私のかばんをゴソゴソやって、警備兵に殺されていたのが最初の出会い。他人の懐を探るなんて、ろくなやつじゃねーと思ったけれど、話をしてみるととっても良い子で、お金やアイテムを次々とプレゼントしてくれたのよ。もちろん、それが出所の怪しいお金なのは間違いないんだけれど。さらに、ギルドを作りたいという私のお願いを聞いてくれて、たったの10日で家をゲットすることに成功したの。これを読んでいるみんなも、銀行前でかばんの中身をのぞかれても怒っちゃだめよ。見掛けによらず、スリって気前の良い子が多いんだから。今では私もすっかり影響されて、スリのスキル上げに励む毎日よ、うふふ。文／PEKA-TARO



スタッフ募集のお知らせ

Play Online編集部では、本誌製作のお手伝いをしていただける編集スタッフ（アルバイト）の方を若干名募集しております。応募資格は年齢25歳くらいまでで、当編集部（東京都渋谷区）で平日勤務可能な方です。興味のある方は、履歴書（要写真貼付）と職務経歴書（書式自由）を同封の上、当編集部の「アルバイト募集係」までご応募（郵送）ください。書類選考後、追って面接のスケジュールをご連絡いたします。なお、電子メールでのご応募はお受けしておりません。ご了承ください。

Play Online SQUAREへの投稿方法

投稿するコーナー名を明記の上、アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メールで、お願いいたします。なお、電子メールでご投稿いただく際は、件名（Subject）にコーナー名を明記してください。

〒150-0011　東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F　Play Online編集部　○○○○係　または　information@play-online.com

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、もれなくPlay Onlineオリジナルテレホンカードを差し上げます。さらに、その中から抽選で毎月1名に、Play Online特製ポロシャツをプレゼントします。奮ってご応募ください。

21 世 紀 に 残 し た い
名作ゲーム回顧録

だれにでも、もう一度遊んでみたいという思い出のゲームがある。さまざまなゲームに触れてきた方に、もう一度プレイしてみたいというゲームを振り返ってもらう「名作ゲーム回顧録」。今回は、膨大な量のゲーム情報が集まる場所でその感性を磨き上げた、三須隆弘氏に話を聞かせてもらった。

斬新(ざんしん)なゲームは常に外国からやってきた
POWERMONGER

三須隆弘

ゲーム雑誌編集のアルバイトを経て、現在はフリーでコンソール機用のゲーム攻略本をメインに執筆。10年間で手掛けた攻略本は、数十冊に及ぶ。「QUAKE」を知ってから、3Dシューティングを中心にパソコンゲームにのめり込んでいる。現在のお気に入りは「HALF-LIFE」と「ALIENS VERSUS PREDATOR」。

ゲーム漬けで目の肥えた編集者が熱狂的にプレイしたゲームとは

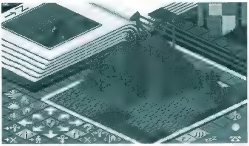
今から10年くらい前、僕はアスキーという会社で雑誌編集のアルバイトをしていた。当時は、狭いフロアに『ログイン』『ファミコン通信(ファミ通)』『MSXマガジン』などの編集部がひしめき合い、パソコンやコンソール機、アーケードゲームの基盤などがそこかしこに転がっていた。マシンルームでは常にだれかが新作ゲームをプレイ(もちろん、仕事で)していたので、さまざまな機種のあらゆるゲームに触れる機会があった。まぁそうなると、面白そうなゲームに対するアンテナも敏感になってくる。

そんな中、海外から送られてくるパソコンゲームは皆のせん望の的だった。日本のものとは一線を画したタイトルがめじろ押しで、特に、AMIGAというパソコンのゲームはグラフィックが飛び抜けて美しく、「SIMCITY」や「POPULOUS」といったシミュレーションが大ブレークした。いつしか、周りはAMIGAファンだらけになり、僕もアーケードゲームそのままの「STAR WARS」や「MARBLE MADNESS」で遊ぶ編集者を毎日横で見ているうちに、ついに我慢できなくなってAMIGA500(当時の為替レートで14万円ほど)を購入してしまった。

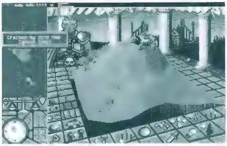
それから、海外製のゲームに感動する日々がしばらく続いた。中でも、「POWERMONGER」を狂ったようにプレイした。これはリアルタイム戦略シミュレーションのはしりのような作品で、POPULOUSの作者であるPeter Molyneux氏の会心の一作だ。中世風の世界を舞台に、プレイヤーはその世界の神となり、上空から軍隊に指令を与えていく。登場するユニット(人間たち)はとにかく小さく、ほんの数ドットくらいの大きさでしか表示されない。そんな豆粒のような兵士たちがわらわらと集合し、戦争を開始する。剣と剣がぶつかる金属音、血を流して倒れる敵兵士。数ドットのキャラクターに表情などあるわけはないが、そこには、そうは思わせないリアルさ、迫力があったのだ。

まるで、地球セットで遊ぶのび太くんのような毎日

雰囲気作りが重視されたPOWERMONGERでは、リアルなグラフィックに秀逸な効果音がばっちりマッチしていた。例えば、画面中央の大陸は斜め上からの視点で表示されるのだが、あたかも雲の上から見下ろしているかのように



POWERMONGERの前身に当たるPOPULOUS。このゲームが日本にやってきた当時、周りの人はみんな熱中しまくっていた。仕事そっちのけで遊んでいる編集者も多かったかな？



POPULOUSよりさらに細かく、よりリアルになったのがPOWERMONGER。登場するキャラクターはとても小さいものだったが、名前などのデータがそれぞれに設定されている。ひいきのキャラクターを決めて、そいつの生活を観察しているだけでも、結構楽しかった

風の音が鳴り、地表にいる人間や動物たちの声が遠くから聞こえてくる。四季や天候の変化も再現されていて、春になれば鳥のさえずりや小川のせせらぎが心を和ませ、厳しい冬は身を切るような風の音が鳴り響き、家畜の数が激減した。漫画『ドラえもん』に“地球セット”という本物の地球そっくりのプラモデルがあったけれど、“実際にあったらこんな感じなのかな”と考えながらプレイに励んでいたのだ。

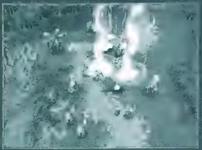
何より、POWERMONGERにはキャラクターの生活感が再現されていて、箱庭的な楽しみを見いだすことができた。何もせず、ただ領民たちの生活を眺めているだけでも楽しかったのだ。巨大なキャラクターが派手にアニメーションしながら戦う昨今のゲームより、数ドットしかないPOWERMONGERのキャラクターたちの方が、生き生きと動いていたように思う。やはり、POWERMONGERの“神様プレイ”の演出が上質だったのだろう。

当時、もっとモデムが普及していれば、マルチプレイにもはまったんだろうなと思う(そう、マルチプレイにも対応していたのだ!)。しかし、その10年後に、インターネットを通じて見知らぬ外人と気軽に対戦できるようになるなんて、予想もしなかった。“いやー、幸せな未来になったもんだ!”なんてことを考えていたら、韓国の中学生に「STARCRAFT」

● 進 化 の 一 つ の 可 能 性 ●

WARCRAFT Ⅲ

人気のリアルタイム戦略シミュレーション、WARCRAFTシリーズの最新作。完全3Dとなったグラフィックは圧巻で、画面写真を見ただけでも期待が膨らんでくる。しかも、今回からは物量作戦が通じないシステムに変更されているらしい。魅力的な異世界のフィールドで、各ユニットがどんな動きを見せてくれるのか、今から楽しみだ。



[illegible]されているWARCRAFT Ⅲ。前作の2種族に加え、新たに四つの勢力が登場する予定だ。リアルタイム戦略シミュレーションの限界に挑戦する、意欲的なタイトルになることは間違いない

文／菅原有香

今回のテーマは、「HALF-LIFE OPPOSING FORCE」のトレーニングモード"BOOT CAMP"で見られる鬼教官の英語表現だ。遊びごたえのあるシングルプレイを実現した良作として評価が高いこのタイトルは、「HALF-LIFE」本編と同様に個性的なノンプレイヤーキャラクターが多数登場する。BOOT CAMPでの鬼教官は、その中でもかなり強烈なキャラクターだ。いかにも軍隊の上官らしい彼のどぎつい表現を、マルチプレイで使ってみるのも面白いだろう。

第24回 威圧的な表現を覚えよう<HALF-LIFE:OPPOSING FORCE編>

「HALF-LIFE：OPPOSING FORCE」（以下、OpFor）には、ゲーム中の操作が覚えられる"BOOT CAMP"というトレーニングモードがある。BOOT CAMPとは、新兵の訓練基地、訓練組織という意味だ。OpForでの主人公、Adrian Shephardは海兵隊の一員であるため、BOOT CAMPでの訓練メニューも軍隊風の内容になっている。

このBOOT CAMPでプレイヤーの指導をしてくれるのは、ダミ声で主人公をしかり飛ばす鬼教官だ。進軍ラッパと共に部屋に入り込んで来るこの鬼教官は、とにかく言うことがひどい。新入り兵士を「ばか」「間抜け」とののしるどころか、「虫けら」呼ばわりさえする。それに対して"Yes, sir!"としか言い返せないのが悔しい。

ちなみに、英語にも"Drill Sergeant"という"鬼教官"を示す言葉が存在する。ほかに"Drillmaster""Drill Instructor"などとも言い表される。"訓練"を意味する"Drill"に"鬼"のニュアンスが込められているようだ。

今回は、OpForで使用されている鬼教官の口調を題材にして、上官が部下に命令を下すときのような威圧的な表現の紹介をしていく。「RAINBOW SIX」をはじめとするコンバットアクションのマルチプレイでは、ホストプレイヤーがそのような乱暴なリーダー的口調で、同じチームの仲間を統率するスピーチを見掛けることがある。鬼教官の表現を理解しておけば、そうした威圧的なリーダーの言いたいことをいち早く理解する助けになるだろう。もちろん、自分が鬼軍曹役を務めるという方法もあるが、くれぐれも仲間たちの反感を買わないように注意しよう。

●隊員への呼び掛け表現

OpForの鬼教官は、隊員たちを名前で呼ぶことがない。ほとんど、以下の表のような言い方が使われている。ちなみに、コンバットアクションなどのマルチプレイのチャットで、チームメンバーに声を掛けるときはよく"guys"を使う。だが、これは親しみがこもった呼び掛けであり、まったく厳しい意味合いが含まれていないため、鬼リーダーとしてチームを引率する場合にはインパクトに欠けるだろう。

Dirtbag	"Dirt"（泥、くだらないもの、くそ）+"Bag"（袋、バッグ）の複合語だ。部下への呼び掛けにしてはかなりひどい。直訳すると"くそ袋"だが、"くそ野郎""だめなやつ"ぐらいの意味だと思ってもらえばよい
Son、Boy	"息子""少年"という意味だが、新米で経験の浅い部下たちを見下した言い方だ。「おれの方が立場は上なんだ、ちゃんと命令に従うんだぞ」という意思表示も暗に含んでいるのだろう
Soldier	"兵士"という意味。この中で、唯一まともな呼び掛けだ。しかし、実際のスピーチでは「おいコラ」程度の意味でしかない
Maggot	"うじ虫""虫けら"の意味。人を人とも思わない鬼教官らしい呼び掛けではある

英語で人に呼び掛けるとき、このような呼称は通常文末に付けられる。もし、親しくしたい人と話すなら、"How are you?"（お元気ですか？）の後に"friend"を付けて、"How are you, friend?"とするだけで、丁寧で柔らかい口調になるのだ。このように、呼称によってスピーチの雰囲気を変化させるというのは、簡単で効果的なコミュニケーションの一つである。機会があれば試してほしい。それでは、鬼教官口調での呼び掛けの表現例を、OpForのBOOT CAMP中から挙げてみよう。

What's your name, **dirtbag**?
くそ野郎、名前は何だ？

ごらんのとおり、文末にdirtbagを付けただけで、相手を威圧し、侮辱する感じのスピーチに変容する。何を聞くにしても、呼び掛けによって文全体の調子が決定されるといっても言い過ぎではない。

Where are you from, **soldier**?...Texas! Holy cow!
コラ、生まれはどこだ？ テキサスだと！ なんてこった！

もうこうなると、何もかも鬼教官にとっては気に入らないといった様子だ。テキサス生まれのどこがいけないというのだろうか？ "Holy cow!"や"Holy shit!"は直訳するとまったく意味を成さない言葉だが、"なんてこった""畜生""ばかばかしいにもほどがある"といった意味で使われている。

Soldier

Now move it! son

Get to it boy!

●威圧的な命令表現

鬼教官は、呼び掛け以外にも、威圧的な命令を盛んに口にする。以下に、流用できそうな表現を紹介していこう。

Don't hang out boys!	ガキども、もたもたしてるんじゃない！	"hang out"は、何をするでもなく、たむろしてダラダラしている様子を表す
Now move it！	さっさと動け！	動け＝やるべきことをやれ"ということ。軍隊調の命令は士気を上げる
Move it, soldiers! ASAP!	野郎ども、やれ！ すぐにだ！	上と同じような意味。"ASAP"は"as soon as possible"（できるだけ早く）の略。発音は「エーエスエーピー」でいい
Get to it boy!	このガキ、さっさと始めろ！	"get to"は何かを始めるという意味
You better move it, soldier!	コラ、とっととやらないか！	"you better"は"you had better ～"（～した方がいい、とっとと～しろ）の変形。hadが省略されている
Crap! Back off, fast!	くそっ！ 下がれ、急ぐんだ！	"crap"は、"くそ""畜生"といった意味。"back off"は退避、後退の命令だ
Something stinks! Careful, boys!	なんだか臭えぞ！ ガキども、気をつけろ！	「近くに敵がいるぞ、注意しろ（Enemy around here, be careful.）」と同じ意味なのだが、言い方の違いによって粗雑で野蛮な雰囲気が付与されている
Strafe everything or I strafe you!	撃って撃って撃ちまくれ！ でなきゃ、こっぴどくしかってやる！	"strafe"は本来"戦闘機の機銃掃射"という意味なのだが、"銃の乱射"のことも示す。また転じて、"機関銃のように怒鳴り散らす"ということも意味するので、このような乱暴な命令もできるのだ



Play Online 7

JULY No.025

発行人：染野正道
編集人：横田洋文
発行所：株式会社デジキューブ　Play Online編集部
〒150-0011　東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F
電話03(3499)5487（編集部）
電話03(3444)5765（販売）
電話03(3499)5482（広告）
発行日：2000年7月1日（毎月1回1日発行）

編集長：長尾真樹
デスク：坂之上延隆
編集：柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／弥富久和
編集協力：若木洋一
アートディレクター：登勢子
アメリカ駐在：Kaito Okutani
イラスト：横山　宏／S.Kohei／HIWA
DTPデザイン：株式会社東京トランスメディア／パワーハウス／アイダックデザイン／高嶋　恵／田中早奈江／大野公美
写真：大澤　誠／神田喜和／株式会社ディー
広告担当：大嶋清太／荒井美帆
渉外：市原　孝
販売：高田隆司／斎藤 順／小林常二
制作：中村寛文
印刷：凸版印刷株式会社

●本誌で紹介しているゲームの内容、攻略法などに関する質問は、編集部ではお答えできません。
●付録CD-ROMに収録してあるソフトウェアの著作権は、提供元各社が保有します。
●本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

Copyright ©2000 DigiCube Co., Ltd.

編集後記

■Play Station2が発売されたおかげで（?）、DVDソフトが充実してきた。大作SF映画のDVD化は当然だが、個人的に期待していなかったジョン・カーペンターの『ゼイリブ』もリリースされるようだ。この映画のハイライトは、やはり、映画史上やたらに長い、ロディ・パイパーのプロレス技がさく裂するストリートファイトだろう。高画質のDVDで観ることに意味はないと思うが、たぶん購入すると思う。（長尾）

■1998年4月24日に創刊したPlay Onlineが2周年を迎えた。私が編集部に入ったのが同年6月だったので、自分にとっても約2年が経過したことになる。私は主にハードウェア系の記事を担当しているが、過去2年間の編集活動の中で最も印象に残っているのが、「HALF-LIFE」との出会いだ。このゲームを知ることがなかったら、今の仕事に対して深い思い入れを持つことはなかっただろう。（坂之上）

■昨年のゴールデンウイークの出来事を、私ははっきりと思い出すことができる。ある一日は、横浜国際競技場で横浜F・マリノス対名古屋グランパスエイト戦を観戦。また、別の日には渋谷の焼鳥屋で酒を飲んだ後、卓球場へ行ったら、元プロテニスプレイヤー伊達公子を目撃。次の日には、自宅近くのビリヤード場で2時間以上遊んで大勝。ささやかながら、楽しい思い出ばかりである。ところがどうだ。今年のゴールデンウイークは仕事じゃないか。（ヤナギ）

■最近は、家でゆったりとCDを聞いたり、読書をしたりする時間が減り、自分の感受性が鈍ってしまうのではないかと戦々恐々としています。先日本屋に立ち寄ったところ、自分が中高生だったころに夢中で読んだシリーズ小説の新作が何年かぶりに発売されており、思わず手に取ってしまいました。高校生でありながらポルシェを乗り回し、人並みはずれた体力で活躍する主人公は昔の姿のままで、旧友に出会ったかのような懐かしい気持ちになりました。その割に、新しい登場人物については特に感想はなく、新しい刺激に対して本当に鈍くなってしまっているのかも？ と恐ろしくなったのも事実です。（ま）

■友達に指摘されて気付いたのだが、かなり長いことヘアースタイルを変えていない。大学に入学した時ぐらいから、今の髪型をずっと保ち続けていることになる。確固としたポリシーがあるわけではないので、そろそろイメージチェンジしてみようかな、と最近思うようになった。どんな髪型するか、暇なときに考えたのだが、なかなか決定的な案が浮かばない。参考のために、アルバムで昔の自分の髪型をチェックしてみたら、若気の至りとしか言いようのないものが多く、赤面してしまった。やっぱり当分、今のままでいいかも。（K児）

■CATVを導入した。当然インターネット接続サービスにも加入。ホームページが一瞬で表示されるなど、実に快適なネットワーク環境になった。月額5,600円で常時接続が可能なので、コストパフォーマンスの面でも得をした気分だ。後は、インターネット接続中に突然フリーズするというパソコン本体の不具合を解消すれば完ぺきなのだが……。やはり、一度フォーマットしてOSを再インストールすべきでしょうか？（Y-min）

■いつも編集部ではラフな格好が多いけれど、とっても、とってもおしゃれしたい気分になった私は気合いを入れて新宿に出掛けた。朝から最高の自分！ 何となくいい感じ！ 新しいスカートに新しいサンダル！ 行きたい所を片っ端から見て歩く！ しかし、あっと言う間に靴擦れ…。それでもおしゃれしている自分のために必死に歩いた。日が暮れ始める頃の私は、厚底でフラフラ歩くコギャルさんもビックリだったに違いない。おしゃれのために努力を惜しまないという精神。この日ばかりはコギャルさんの気持ちが痛いほど分かった気がする。やっぱり私も女だな。（toseko）

Play Online 8月号予告（6月24日発売）

今夏発売予定の大作RPG「DIABLO II」の魅力を、大幅にページ数を増やして詳しく紹介。また、今月に引き続いて「EVERQUEST：THE RUINS OF KUNARK」の高密度な攻略情報をお届する。そして、世界最大のゲームイベント"E3"で発表された最先端ネットワークゲームのリポートも掲載する。

ハードウェア特集では、nVIDIA社の新ビデオチップ、GeForce 2 GTS搭載カードのパフォーマンステストと新しいビジュアル効果の解説を中心に、Voodoo5 5000 AGP、ATIのRADEON 256、Matrox G450など、2000年夏のお勧めビデオカードを紹介する。

Play Onlineホームページ

URL　http://www.play-online.com/

ネットワークゲーマーのための掲示板、ゲームメーカーへのリンクなどを用意しています。一度ご覧ください。

広告索引／広告企業URL


EIDOS
INTERACTIVE
日本語版
JOHN ROMERO'S
大刀
DAIKATANA
覚悟はいいか・・・
Daikatana © Ion Storm L.P. 2000.
Ion Storm, Daikatana and Superfly Johnson are trademarks of Ion Storm L.P.
Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies.
Published under licence by Eidos Interactive KK 2000. All rights reserved.
Tsukuda●Synergy
5 23 tue.
On Line Shop
スタート!
www.tsy.co.jp
通信販売
予約受付中!
Tsukuda●Synergy
ツクダシナジー株式会社 東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL : 03-5272-8955 / FAX : 03-5272-8490



Play Online 7 2000

株式会社デジキューブ

2000年7月1日発行 毎月1回1日発行 第3巻第7号通巻25号 1999年11月12日第三種郵便物認可
発行人／染野正道 編集人／横田洋文 編集長／長尾真樹 〒150-0012 東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03-3499-5487(編集部) 電話03-3444-5765(営業) 電話03-3499-5481(広告)

T1117893070986

Printed in Japan 凸版印刷株式会社

©2000 DigiCube Co., Ltd.

雑誌17893-7 定価:980円 本体933円


scanned & edited
by kitsunebi